



[www.shpil.com](http://www.shpil.com) мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ № 10 2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

## Call of Juarez

подробно о преподобном

## В тылу врага II

и в лоб, и по лбу

## Stronghold 2

сделано без брака

## ПОСТЕРЫ!



## В НОМЕРЕ:

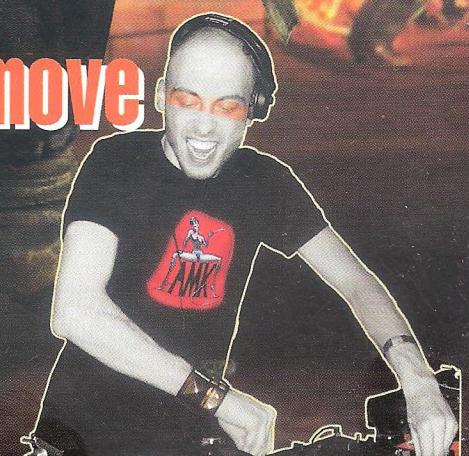
В тылу врага II, Адреналин 2: Час пик, Persona 3, Rise of Nations: Rise of Legends, Rule of Rose, Черный корсар, DropTeam, Sniper Elite, Call of Juarez, Reservoir Dogs, Games Convention 2006 в Лейпциге, Karpaty Summer Cup 2006, Хван Тай Ким, Второй Киевский Аниме Фестиваль, Quadro SLI



Подписной индекс – 23852

dj move

CLUB SETTINGS



Під Владою Якості



дякую за  
МИСТЕЦТВО НАТХНЕННЯ



LCD Монітори FLATRON *Emotional*

ЛСД. Створені Емоційно

Висока Яскравість: 300 кд/м<sup>2</sup>. • Широкий Кут Огляду: 170 градусів по горизонталі, 170 градусів по вертикалі. • Ультрависокий Коефіцієнт Контрасту: 2000:1 (DFC). Ультрашвидкий Час Відповіді: 4 мілісекунди. • Ввідні параметри: 15P в D-sub, DVI-D. Роздільна здатність: 1280x1024 (SVGA). Безкоштовна інформаційна лінія LG: 8-800-303-0000, <http://ua.lge.com>

# РЕВОЛЮЦИЯ В ИГРОВОМ МИРЕ

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

**GRAND® GAME**

НА БАЗЕ РЕВОЛЮЦИОННЫХ ПРОЦЕССОРОВ

**INTEL® CORE™ 2 DUO**

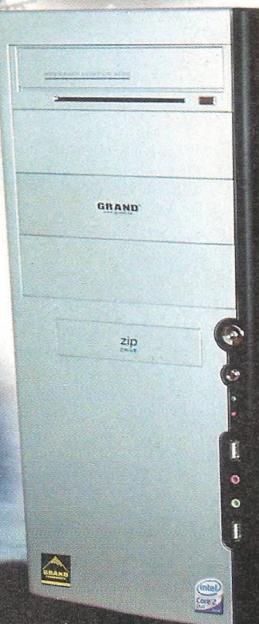


Два ядра.  
Делай больше.



**GRAND®  
Game**

**3400  
ГРН.**



Процессор Intel Core 2 Duo E6300 1.86 Ghz  
Материнская плата Asus  
ОЗУ DDR II 2x256MB PC2-4200 Samsung  
Видеокарта 256 MB PCI-E GeForce 7600GS GigaByte  
Винчестер SATA 160 GB Seagate  
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS  
Корпус Grand 319SK with PS 350W



Процессор Intel Core 2 Duo E6400 2.13 Ghz  
Материнская плата Asus  
ОЗУ DDR II 2x512MB PC2-5300 Samsung  
Видеокарта 256 MB PCI-E GeForce 7600GT Asus  
Винчестер SATA 200 GB Seagate  
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS  
Корпус Grand 318SK with PS 350W

**+ ДИСК С ИГРАМИ В ПОДАРОК!**

При покупке ПК на базе процессора Intel Core 2 Duo в подарок DVD-диск с играми Lineage2 и Counter-Strike. Играйте с нами на игровых серверах компаний КПИ-Сервис ([www.la2.grand.ua](http://www.la2.grand.ua), [www.cs.kpi.com.ua](http://www.cs.kpi.com.ua))

**WWW.GRAND.UA**

Заказ

Доставка

Консультации

IT-Хиты в онлайн-магазине  
компании КПИ-Сервис  
тел.: 8 (044) 594-7-594, 251-15-59  
e-mail: [pc@grand.ua](mailto:pc@grand.ua)



CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIVI, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, XEON INSIDE являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации INTEL или ее подразделениям на территории США и других стран. GRAND и GRAND COMPUTERS являются зарегистрированными торговыми знаками ООО КПИ-СЕРВИС.

## INTRO

Недавно меня спросили, как я себе вижу будущее игр в эпоху глобальных коммуникаций при прогрессирующем давлении общественно-политических и правительственные организаций. Так я, по крайней мере, понял вопрос «А шо тварица ваще?» из недавнего письма в редакцию. Ну что ж, охотно опишу грядущее, открывшееся мне в моем хрустальном шаре с USB-интерфейсом. Итак.

Идешь ты себе спокойно в полном и честном 3D, никого не трогаешь – ну так, по-стрелявашь иногда по сторонам из 45-го калибра. И тут из-за угла выскакивает какой-то афроамериканец. Ты – прыжок назад и вжик его бензопилой. Приятно, в общем. И тут этот гад из последних сил приподнимается в луже крови, жалобно смотрит на тебя и спрашивает: «Эта немотивированная агрессия... кх-кх... она ведь... кх-кх... не из-за цвета моей кожи?... А, дружище?». Ну, ты его, понятно, еще разок бензопилой на полном приводе. А из него вместо ошметков плоти – лепестки ромашек. И в динамиках вдруг на всю катушку – гейские мелодии вроде: «Все что нужно – это любовь». Убитые тобой зомби встают и начинают кружиться в нежном вальсе. Ты в них, ясное дело, из дробовика – ну, как же так, ведь нельзя ж допускать! А из стволов вместо дроби – стаи разноцветных бабочек. Радуга, салют и солнечные зайчики. Танцы, веселье. И, в конце концов, все достают баночки обезжиренного йогурта, фигурно оборачиваются в камеру и произносят что-то вроде: «Йогурт – вкусно и полезно. Он делает тебя добрее. Спрашивайте в магазинах».

И все грязные мыслишки твои тоже про-полошут. Да-да, нам известно, зачем ты НА САМОМ деле загоняешь бедную голоногую Лару на высокие лестницы, мой маленький развернутый друг. Пресекут. Только ты ее разогнал до нужной скорости, чтобы там у нее под футболькой все волнительно разбалансировалось, как – бац! – системная ошибка: «Пользователь выполнил непозволительное "ай-ай-ай!" и будет свернут!».

Будет учтено и все, что ты, упервшись вспомогательными пятками в пол, злобно выкрикаешь в монитор. И ты, наконец, узнаешь, что парень, который подрезает на поворотах, он не то слово, которое мы не можем позволить тут напечатать, а – «представитель секуальных меньшинств», между прочим. А тот термин, которым ты завершаешь каждый неудачный раунд (на самом деле) это – «женщина, совершившая несколько ошибок в своей жизни на почве неудачной любви».

Наматывай на ус то, что я тебе говорю, и наматывай на колеса то, что шевелится. Пока еще можно.

А я пока пойду в картишки, что ли, перекинусь.



## Содержание

Эхо планеты	ИгроПАНОРАМА	4
МегаГame	В тылу врага II	6
Ждем-с!	Адреналин 2: Час пик	12
	Persona 3	16
To play or not to play	Rise of Nations: Rise of Legends	20
	Rule of Rose	24
	Черный корсар	28
	DropTeam	30
	Sniper Elite	36
	Call of Juarez	38
	Reservoir Dogs	42
	Stronghold 2	44
Clubничка	Games Convention 2006 в Лейпциге.	
	Чемодан впечатлений с места боевых действий	48
	Сбор урожая	50
	Strim. Лучший FIFA-кер Украины	52
	KARPATY Summer Cup 2006	53
	DJ Move: Rocking Cheers	54
Animania	Хван Тай Ким: новая волна в море концепт-арта	56
	Второй Киевский Аниме Фестиваль на подходе!	58
Железный Boom!	Клава для ценителей шутеров	60
	Абсолютный максимум в 3D-графике	62

### Р.С.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный аутсайдер;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (в общем – не плохо);
- 9-10 – классная игра с маленьчими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

## «Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 10 (59), жовтень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»  
Україна, Київ, 2004 р.  
Виконавчий директор  
О.Ю. Юрівич

### РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактор

О.Ліщук, О.Гусленко

Літературний редактор

Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ ренделінг

А. Бєлих (notna@comizdat.com)

Р. Грубій (rost@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Країнський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом  
Ю.О. Курніков  
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рендеруються

І не повертаються.

Повну відповідальність за точність

та зміст реклами інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 28.09.2006.

Наклад 30 000 прим.

Видрукувано з готових фотографій

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друг».

Зам. №06-5029

Друк офсетний

Формат 60x90/8

8,5 ум. др. арк.

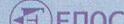
Відповідальність за якість поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друг»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.

Технічну підтримку редакції забезпечує  
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

 ЕПОС

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,

вул. Половецька, 3/42

Тел./факс: (044) 495-14-00

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2006

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права засторежені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та матеріали

з сайтів: [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com), [www.gamewallpapers.com](http://www.gamewallpapers.com).

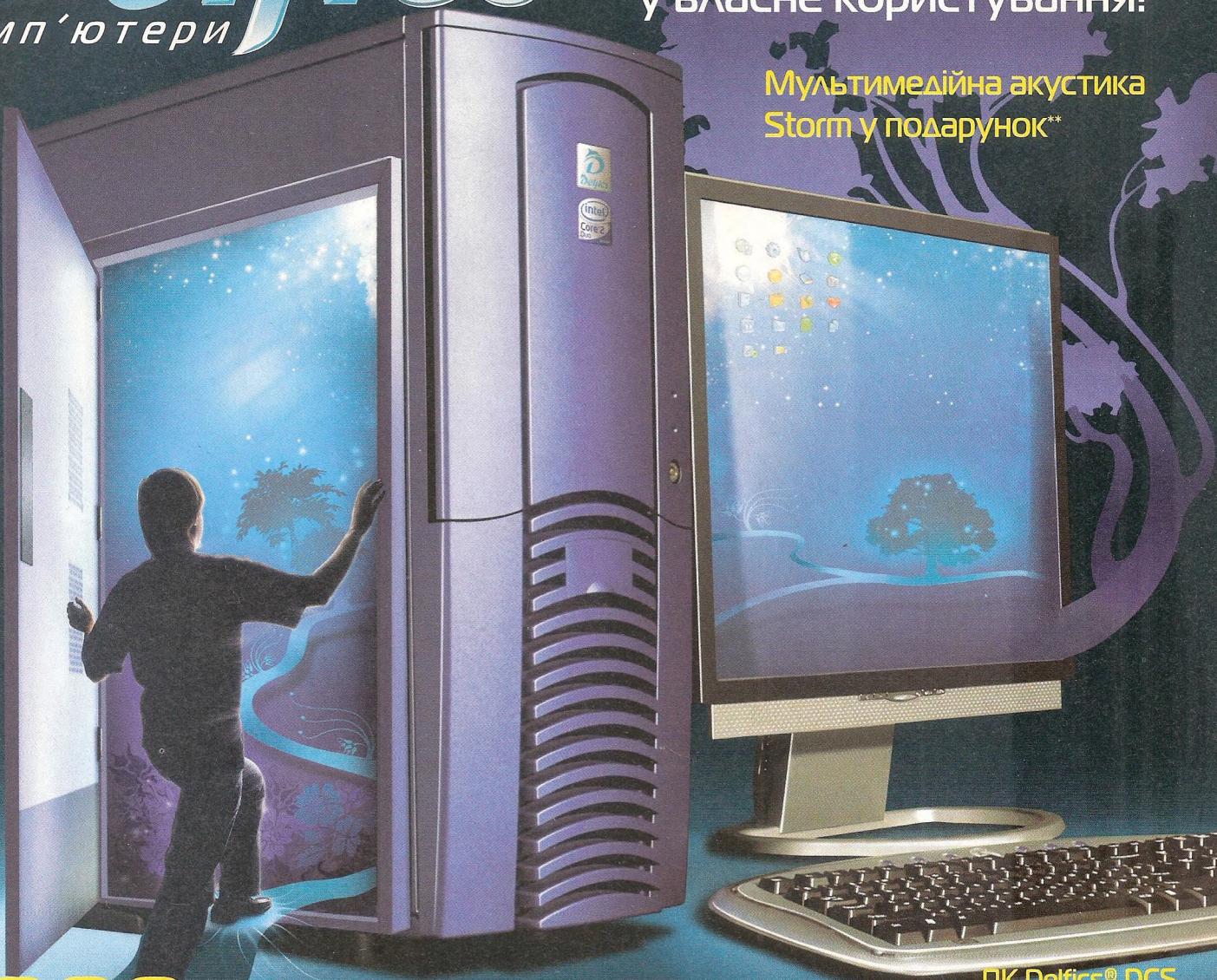
Передплатний індекс – 23852

з CD-диску – 01727



Придбайте майбутнє  
у власне користування!

Мультимедійна акустика  
Storm у подарунок\*\*



**3888** грн.

На базі НОВІТНЬОГО двоядерного процесора Intel® Core™2 Duo / материнська плата на базі чіпсета Intel® 945 / DDR2 1GB / HDD: 200 GB Serial ATA2 / VGA: Sapphire® ATI® Radeon™ X1600 Pro 256 MB / DVD±RW Dual Layer / Вбудований кард-рідер CHIEFTEC® / Корпус Foxconn® 350W PSU

Кожному покупцю акційного ПК Delfics® мультимедійна акустика STORM U-709A у подарунок!\*\*

Термін дії акції з 1 по 31 жовтня 2006 року, або доки акційний товар є в наявності.\*

Купуйте акційні ПК Delfics® та отримуйте подарунки у мережах:

City.com

Київ  
пр. Московський, 23-а  
(044) 501-01-01  
вул. А. Малишка, 3  
(044) 502-00-55  
пр. 50-річчя Жовтня, 6-г  
(044) 502-00-66

«ГігаБайт»

Київ  
вул. Червоноармійська, 72  
(ТК "Олімпійський")  
(044) 501-23-08  
вул. Велика Житомирська, 6  
(044) 279-22-15, 279-86-43  
пр. Маяковського, 10  
(044) 515-84-75, 536-09-23  
пр. Московський, 16  
(044) 501-03-18, 419-81-88

«Домотехніка»

Київ  
пр. Перемоги, 45  
(044) 456-21-67  
вул. Декабристів, 9  
(044) 562-66-99  
СІМФЕРОПОЛЬ  
вул. Гоголя, 15  
(0652) 51-01-68, 51-01-67  
пр. Маяковського, 17  
(044) 546-25-94

Повний асортимент продукції дивись у мережах: Сіті.com ([www.city.com.ua](http://www.city.com.ua)), ГігаБайт ([www.gb.ua](http://www.gb.ua)),  
Домотехніка ([www.domotechnika.com](http://www.domotechnika.com)), Метро ([www.metro.ua](http://www.metro.ua)), а також у відділі оптового продажу DGTech.

**ВИГІДНИЙ КРЕДИТ!**

Умови кредитування запитуйте у магазинах.

Відділ оптового продажу DGTech

вул. Ак.Філатова, 1/22, (044) 528-83-30, 501-60-42

З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті: [www.delfics.com](http://www.delfics.com)

Логотип Delfics – товарний знак ТОВ «Комп’ютерс-Сервіс» та ТОВ «Комп’ютерс Трейд», Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside в товарними знаками, або зареєстрованими товарними знаками, права на які належать корпорації Intel і/і підрозділам на території США та інших країн.





### Дешевле грибов

Совсем недавно на основе информации «из множества достоверных источников» стало известно, что игры для PlayStation 3 будут продаваться по цене от 75 до 84 американских зеленых бумажек за одну игрулину. Не слабо, не слабо. А вы говорите «повышение цен на электричество»...

### И снова перенос

Ну вот... опять и снова – дата выхода Neverwinter Nights 2 изменилась. Очередная от-



срочка. Выход игры перенесен с 17 на 31 октября. О причинах задержки умалчивается. В следующем номере обзора не ждите.

### Любопытно и факт

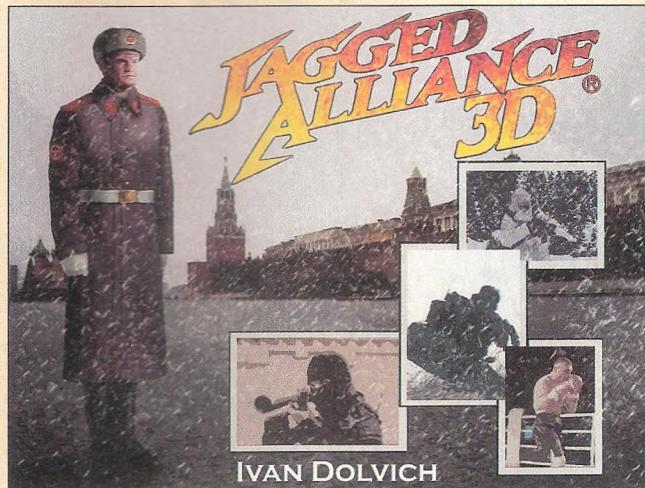
Компания Blizzard Entertainment приобрела права на использование в своих грядущих хитах пакета игровой физики



и анимации Havok 4.0. Почему и зачем – неизвестно, подробности, как всегда, в секрете. Однако это наводит на мысль, что в отдаленном будущем один из брендов компании приобретет формат трехмерного экшена или action/RPG.

### Зубастый облом

Компания GFI расторгла соглашение, подписанное



с компанией Strategy First, Inc. на разработку игр во вселенной Jagged Alliance.

Проект с рабочим названием Jagged Alliance 3D, разработанный студией GFI Russia (бывший MiST land – South), будет выпущен, как и планировалось, в октябре 2006 года.

В настоящее время идет работа над проектом, новое официальное название игры будет объявлено в ближайшее время.

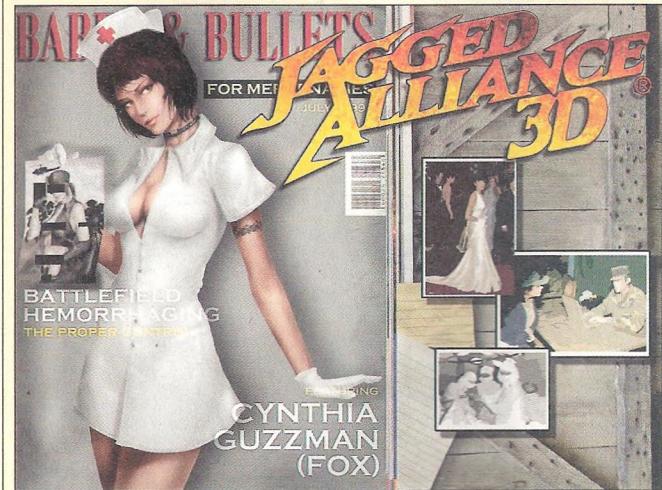
Ну, как говорится, все, что ни делается – все к лучшему.

### С новым 93-м

Компания Nokia не перестает радовать украинских пользователей потоком новинок. 21 сентября состоялась пресс-конференция, посвященная старта продаж в Украине нового «мультимедийного компьютера» Nokia N93.

Модель оборудована мощной видеокамерой, функциями телефонии и широкими возможностями работы в сети Интернет.

Помимо 3,2-мегапиксельной камеры с оптикой от Carl Zeiss, 3-кратного оптического зума и записи видео в DVD-



качестве, Nokia N93 также располагает передовым функционалом в сфере видеомонтажа и различными опциями подключения. Для просмотра видео на широком экране можно напрямую соединить Nokia N93

с телевизором. Также есть возможность загрузить с устройства фотографии и видеоролики прямо на выбранные онлайн-альбомы и блоги и даже создавать высококачественные домашние фильмы. В настоящий момент это первый смартфон с оптическим зумом на украинском рынке.

Собравшимся были продемонстрированы широкие мультимедийные возможности новинки, а также представлен рекламный видеоролик, посвященный N93. В главных ролях снялись Гарри Олдмен, известный по сериалу «Гарри Поттер»,

и Nokia N93, известный как флагман Nokia Nseries. Все желающие имели возможность лично протестировать устройство, а также пообщаться с представителями компании Nokia.



# БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



1C  
ФИРМА «1С»



[www.apex.ru](http://www.apex.ru)

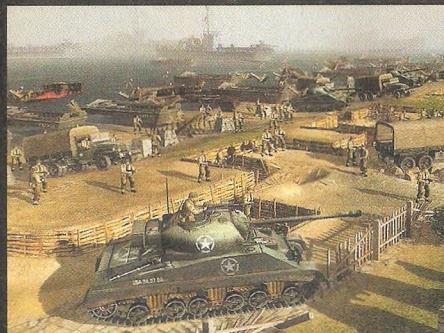
Реклама

Гайджин  
entertainment

**Название:** В тылу врага II (Faces of War)  
**Жанр:** тактическая стратегия  
**Разработчик:** Best Way  
**Издатель:** «1С Украина», games.1c.ua  
**Рекомендуемые требования:** процессор с частотой 1,7 ГГц, 512 Мб оперативки, 128 Мб видео (DirectX 9.0)  
**Сайт игры:** vtv2.games.1c.ru  
**Сайт игры на западе:** www.facesofwargame.com

Оценка:	11
Геймплей:	12
Графика:	11
Звук:	11
Управление:	8

# В тылу





Военные действия в городе – страшная картина



В этих ящиках о-о-очень много боеприпасов и оружия

**Д**умаю, не нужно начинать вступление полемикой о том, что «Тема Второй мировой затерта до дыр...», «Разработчикам не хватает фантазии и новых идей...» или «Многих тошнит от игр про Вторую мировую...». Зачем? Если вы готовы пропустить интереснейший проект только потому, что в его основу положены события Второй мировой – не играйте, это ваше право. Но мы должны предупредить: пропуская вторую часть тактической стратегии «В тылу врага», вы многое теряете!

### Красота [не]требует жертв 😊

Удивить современного игрока хорошей графикой можно. Доказано «ВТВ II»! С камерой в игре можно вытвирять все, что душе угодно: крутить в любом направлении, передвигать и масштабировать. Конечно, есть некоторые ограничения, но обзорность территории

очень впечатляет. В любом ракурсе картинка смотрится прекрасно, прям как творение хорошего художника. Что рассказывать, лучше гляньте-ка на скрины, ведь они способны произвести впечатление даже на самого занудного критика. Модели техники, зданий и укреплений изготовлены тщательно и аккуратно, благодаря этому они похожи на настоящие. То же можно сказать о пехоте и рельефе окружающего мира.

Солдаты, по правде говоря, могли бы быть и разнообразней. Из-за их сходства отличить врага от своего можно только по тому, в какую сторону он стреляет. Но в остальном нареканий нет никаких, картинка просто прекрасна, а спецэффекты взрывов – вовсе близки к идеалу. Если объективно засенить уровень графики тактических стратегий, можно смело подарить разработчикам «В тылу врага II» конфетку за лучшее качество изображения. В пользу игры говорит и то, что она пошла без тормозов (в ми-

нимальном разрешении и с малым количеством эффектов) на слабеньком ПК с видеокартой GeForce FX5200 64 Мб.

Сюжет подается роликами на движке игры и приказами главнокомандующего. Все выглядит логично, подача весьма интересна. Исторический консультант проекта – писатель «с именем» – Александр Зорич, благодаря ему события в игре отображены достоверно.

Играть можно за три стороны: немцев, союзников или СССР. Кроме стороны, можно выбрать командира, который дает задание. У разных начальников миссии разные, поэтому в игре присутствует определенная свобода выбора заданий.

### И тактик, и стратег, и танкист, и пофигист...

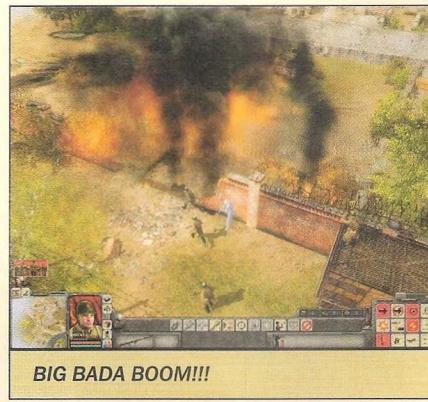
Формально в игре присутствует много тактических приемов и возможность управления отдельно взятым юнитом. Однако использовать их или нет – личное дело каждого. Лентяю будет достаточно

время от времени отводить войска от мест, явно опасных для жизни, и несколько раз за игру кликать мышкой вперед, до заветной нашей цели. Солдаты все сделают сами, они – умные вояки и знают, что на войне иногда можно не дождаться приказа – убьют. Они самостоятельно зачистят территорию от врагов и, если нужно, взорвут пару-тройку танков. А вы просто будете наблюдать за зрелищем, откинувшись на табуретке. Но такие, прости господи, игроки смогут играть только на простом уровне сложности. Все, что тяжелее, им не под силу. Да и неправильно как-то пускать судьбу своей команды на самотек.

Куда больше возможностей открывается перед любителями подумать. Аркадные «кликашки» наподобие *Panzers* и рядом не стояли, по сравнению с возможностями, которые нам открывает «В тылу врага II». Для начала нужно замолвить словечко про хва-



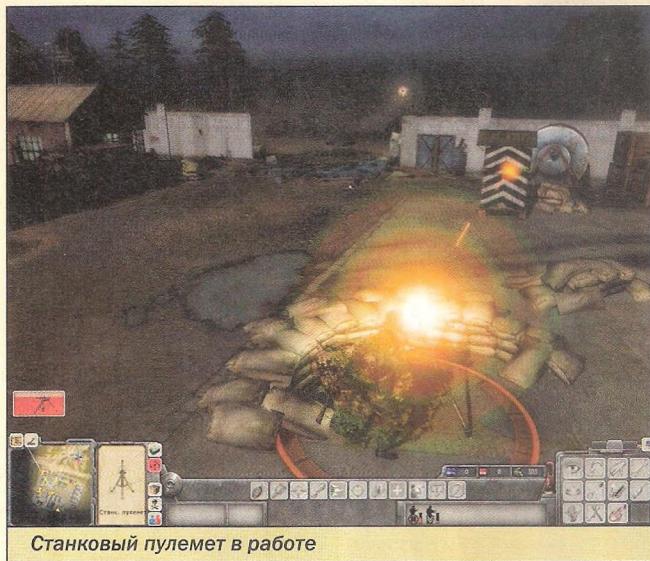
Это не светлячки в ночном лесу, – это выстрелы из автомата



BIG BADA BOOM!!!



Этому прожектору лучше не попадаться – засекут!



Станковый пулемет в работе



Из-за обвала камней танк придется ремонтировать

леную систему командования. Теперь вам не придетсяаждому говорить, что он должен сделать (как это было в первой части игры). Выделяя несколько солдат, вы назначаете командира отряда (им может быть как солдат, так и танк). Стоит только отдать командиру приказ, как его беспрекословно выполнит вся толпа. Если появится желание управлять кем-то одним – не вопрос! Солдат можно выбирать и отдельно, командира – менять, а отряды – распускать и формировать заново. С учетом того, что в игре нет пошагового режима, отряды будут отличной находкой в схватках реального времени.

Хорошо продуманы и такие важные составляющие стратегии, как интерактивность и взаимодействие между объектами. Пехота сама находит оптимальные тактические позиции. Стоит только навести «грызуна» на забор, ящик или другой подходящий для укрытия объект, вы сразу же увидите, каким образом они будут

использованы в качестве укрытия от вражеского свинца. Солдаты с легкостью одолевают преграды на пути, переплывают через озера, открывают ворота или проползают сквозь щель в заборе. Кроме того, наши герои умеют управлять практически любой техникой, начиная от передвижных пулеметов и заканчивая тяжелыми

танками. Стоит ли говорить о том, что пехотинцы могут использовать все оружие, спрятанное в ящиках снабжения, хаотично разбросанных по уровню.

Нашлось место и реализму. Раненый солдат потеряет сознание и не сможет двигаться некоторое время. Если неосторожно управлять танком и за-

деть боком стену, может слететь гусеница. Придется искать ремкомплект, иначе останетесь без танка. Военные единицы неплохо сбалансированы. Танк медлительный и не очень меткий, но его зона поражения очень высока. Пехота стреляет точнее, но против тяжелой техники она бессильна, нужно применять что-то более действенное – противотанковые гранаты или гранатомет. При этом, если атаковать танк с тыла, он получит больше повреждений, чем от лобового поражения.

### То, что затягивает всерьез и надолго

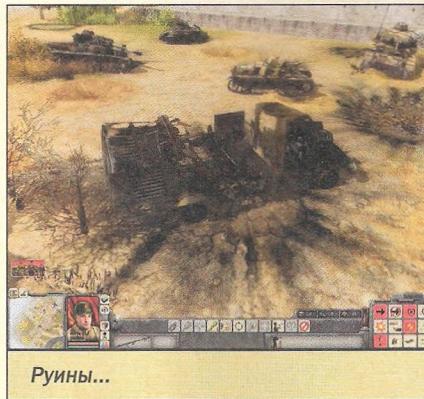
Пройдя очередную миссию за союзников, решил посмотреть на часы. Было три ночи, а ведь завтра с утра в редакцию по киевским пробкам... В такие моменты начинаешь понимать, как сильно затягивает геймплей «В тылу врага II». Он интересен и одновременно хаотичен. Хаос, пожалуй, самое подходящее слово. На экране постоянно что-то про-



Поезд Албания-Бобруйск прибыл на третий путь



Не часто увидишь на войне такое спокойствие



Руины...



Танк надыбал минное поле – не повезло ему...



«Сюда бы шашлыки, запивон и девок!»



Мы можем видеть, как войска будут использовать прикрытие



Задание выполнено. Пора домой!

исходит, и даже во время брифинга раздаются выстрелы и вовсю гремят взрывы. Но именно эта суeta и затягивает. В гуще метущейся толпы вы должны найти оптимальный путь к цели и правильно использовать разбросанную повсюду технику и боеприпасы.

Динамичный геймплей подкреплен широкой свободой действий. В ваших интересах, чтобы победа досталась малой кровью. Приведу пример. Вам нужно охранять какую-то военную базу от набегов вражеских войск. Можно заминировать дорогу, по которой будет двигаться вражеская техника. Таким образом, о тяжелых танках можно забыть. Останется самая малость: правильно выстроить пехоту, которая перебьет вражеских солдат. Но есть и другой способ. Ничего не манипулируем. Оборудуем базу таким образом, чтобы было удобно обороняться от техники. А в лесу или (если его нет) еще где-то неподалеку перед въездом можно припрятать войска, которые потом придут на подмогу. В других случаях нам также будет представлена полная свобода действий. К цели можно подобраться несколькими способами. При этом игра иногда преподносит неприятные сюр-



Техника разлетается на мелкие кусочки!

призы. Так, в одной миссии был явно виден выгодный подход к вокзалу – неохраняемый мост на заднем дворе. Однако вследствии выяснилось, что он был заминирован, и те, кто его перешел, оказались в ловушке. Вот вам и бесплатный сыр...

В многочисленных схватках с противником игроку поможет режим персонального управления юнитом. Кроме глобального управления (как в стратегиях), можно побывать в шкуре солдата или за рулем бронетехники. Включается этот режим кнопкой «End»,

и управление напоминает что-то среднее между жанром RPG и шутером от третьего лица. Управление солдатами и танками осуществляется стрелочками; прицеливаться во врага можно, выбрав оружие. Можно выбрать персональное управление как для одного юнита, так и для целого отряда. Удобно, в общем...

### To gluck!

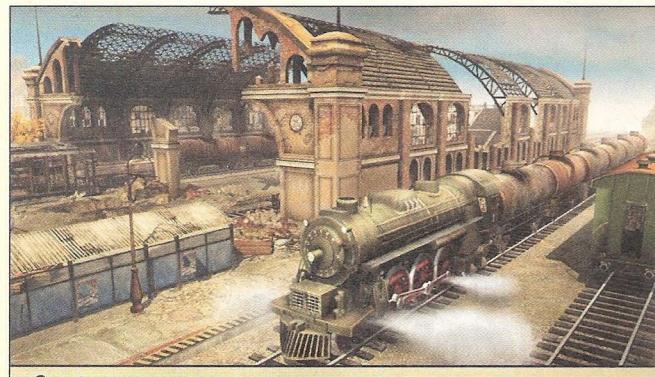
«1С» никогда (или почти никогда) не откладывала свои проекты. Особенно, если они были разработаны на террито-

рии СНГ. Сказали – в сентябре, значит именно тогда игра и выйдет, ни раньше, ни позже. Но вот касательно игры «В тылу врага II» (сделанной в Северодонецке) возникает вопрос: не рано ли ее выпустили? Дело в том, что на некоторых уровнях не срабатывают триггеры (запрограммированные действия). Бывает, что конца миссии и желанной надписи «Победа» можно не дождаться – по непонятным причинам она может не появиться. Нашлись глюки и другого характера. Если у наших солдат заканчиваются патроны и делать им нечего, они берут в зубы сигаретку и спокойно ее закуривают. При этом их могут обстреливать со всех сторон – они будут прескокойно щелкать клювом, как ни в чем не бывало.

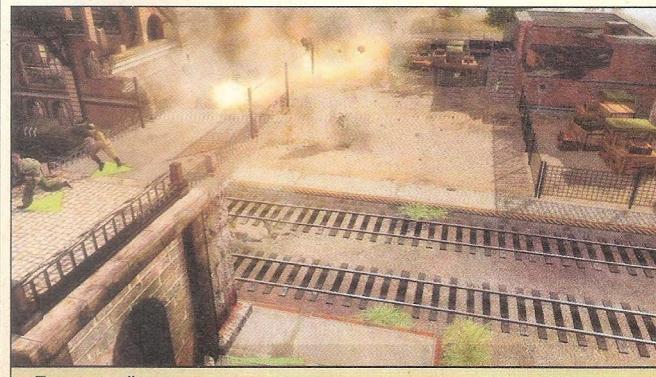
### Ну всё!

Первая часть «В тылу врага» внесла свою лепту в жанр тактических стратегий и показала свое видение его. Игра не похожа ни на Commandos, ни на Desperados, ни даже на «Блицкриг». Это принципиально другая игра в этом же жанре. Оригинальная, не такая как все и очень интересная...

СанСаныч



От вокзала остались только стены



Тот самый мост-ловушка

# ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★





"Друга Світова" – масштабна тактична стратегія у реальному часі, що охоплює основні події, які відбувалися в Європі з 1939 по 1945 роки, починаючи із захоплення Польщі і закінчуячи капітуляцією Німеччини.



У грі з високою достовірністю відтворена атмосфера епохи – близько 200 детально змодельованих моделей техніки; 150 зразків стрілецької зброї; 150 зразків уніформи солдатів і офіцерів; чотири десятки місяці, які розгортаються на картах, створених на основі документів часів Другої Світової війни; війська шести країн, включаючи радянські, британські, американські, французькі, польські і німецькі підрозділи.



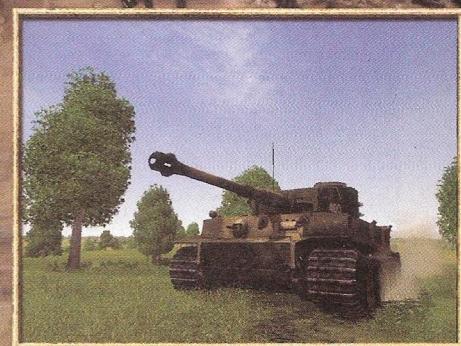
"Друга Світова" дає гравцям можливість відчути себе командиром реального військового підрозділу тих років. Кожен солдат і офіцер тут – особа з своїми характеристиками і уміннями, які міняються в процесі гри. Обов'язок командира – берегти кожного бійця, адже втрата навіть одного з них може коштувати перемоги.

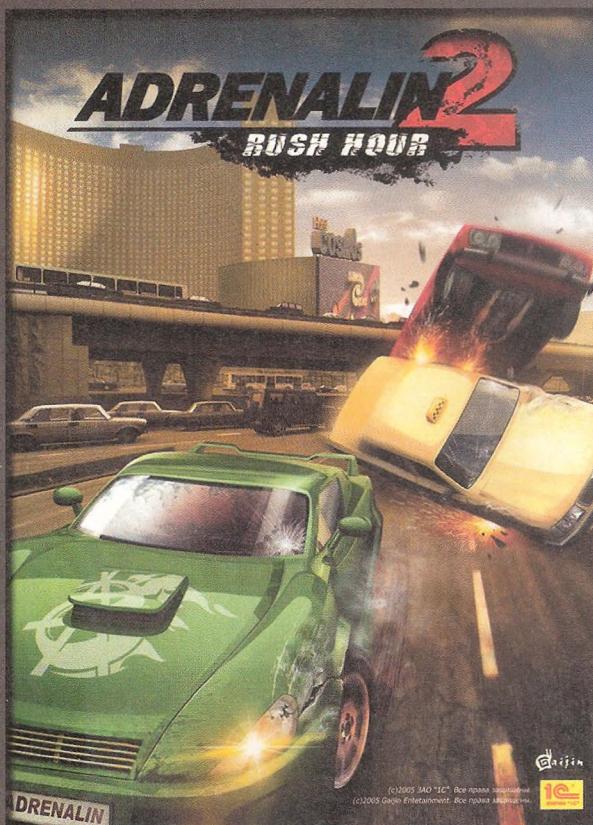


"Друга Світова" створюється на модифікованій основі "Іл-2 Штурмовик" і відрізняється високим рівнем деталізації, застосовуючи технічні можливості відеокарт останнього покоління.



"Друга Світова" – це не просто гра, це справжня інтерактивна енциклопедія, в якій з високою точністю, з використанням креслень і фотохроніки військових років відтворена військова техніка, а також будівлі, військова уніформа і ландшафти полів битв.





Выход Lada Racing Club этой весной буквально шокировал публику. Игра оказалась, мягко говоря, не такой, как ее описывали разработчики и пиар-менеджеры. Причина в том, что разработчикам пришлось сменить движок на «адреналиновский» Dator Engine и в срочном порядке адаптировать готовые наработки к нему. Конечно, в этом вовсе не виновны «Гайдзины» (Gaijin Entertainment), но определенный отпечаток от «Лады» на игре остался. Тем не менее российская студия не сдается, и они еще в этом году планируют выпустить игру «Адреналин 2: Час Пик». Все подробности мы узнали из первых рук!

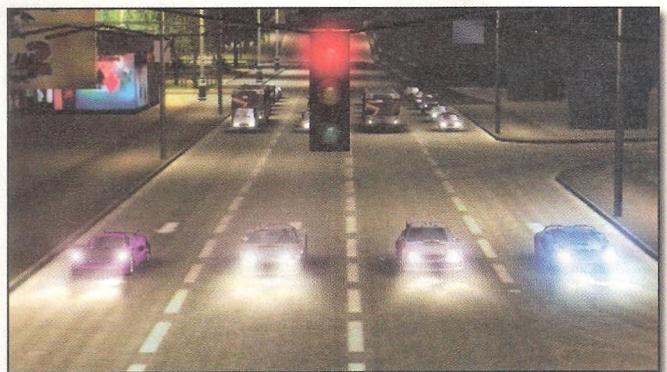
**Название игры:** Адреналин 2: Час Пик

**Разработчик:** Gaijin Entertainment [www.gaijin.ru](http://www.gaijin.ru)

**Издатель:** «1С», [www.1c.ru](http://www.1c.ru)

**Сайт игры:** [www.adrenalin2.ru](http://www.adrenalin2.ru)

**Дата выхода:** конец 2006 года



**«Шпилы»:** Со времени выхода первой части «Адреналина» прошел уже почти год. Сиквел ушел от истоков. Почему вы решили отказаться от девушек, шоу и болтливой парочки Стиллавин-Бачинский?

**Кирилл:** Не хотели повторяться, мы это сделали в «Адреналин-шоу», а во второй части хотелось реализовать что-то новое.

**«Шпилы»:** Опишите вкратце геймплей игры.

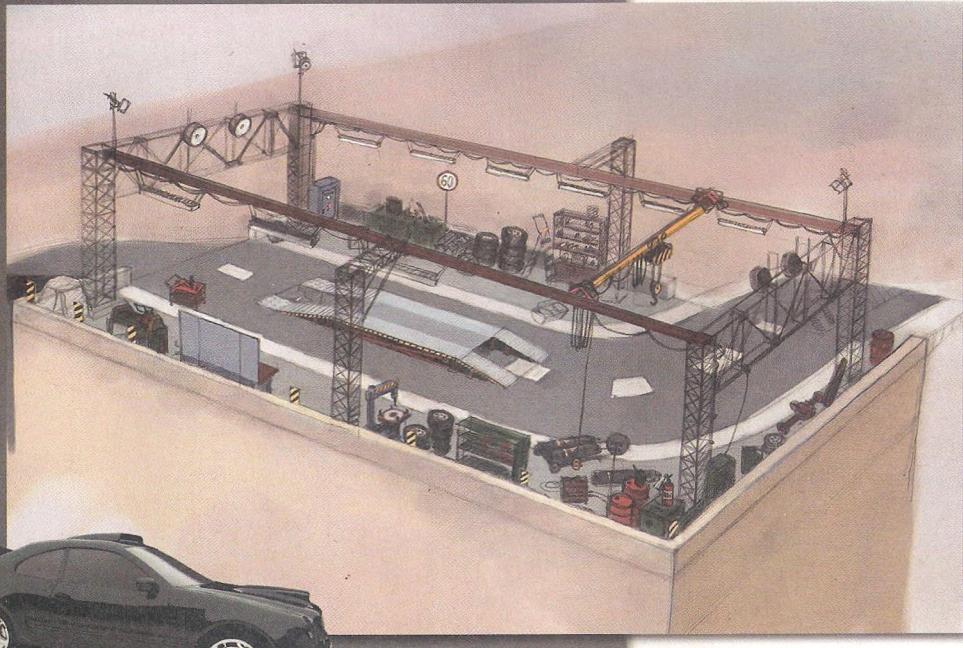
**Кирилл:** Изначально игрок начинает свою игру на простом автомобиле, без тюнинга. Обычный «сток», который нельзя зарядить, даже если бы у игрока было много денег. В игре все построено на уважении, а его нужно долго

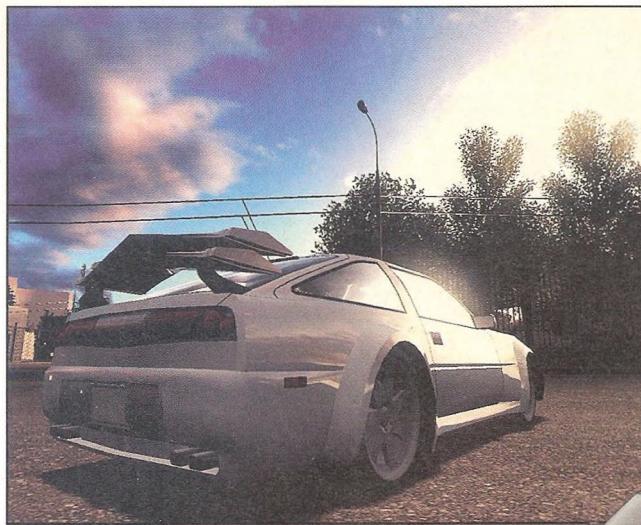
и упорно добиваться, начиная с участия в самых простых заездах. Чем больше «респекта», тем шире перед игроком возможности тюнинга своей машины и участия в крупных стритрейсерских мероприятиях. В нашей игре, в отличие от других, смысл всего этого «респекта» и вообще гонки сводится к тому, чтобы не только быть первым в заезде, но также создать большее число аварий и прочих ДТП на улицах города чем противник. При этом мы даем просто фантастическую возможность так эффективно расшвыривать трафик, что в жизни такое представить нереально. Заранее говорим: не делайте этого со своей машиной и жизнью!

**«Шпилы»:** Сколько будет режимов езды и какими они будут? Будет ли бюджетная карьера?

**Кирилл:** Пока мы не создали все режимы, называть какую-то цифру не хотелось бы. Сюжетная карьера будет. Существует город, в нем есть люди, которые любят устраивать уличные гонки. Игрок выступает в роли молодого гонщика (гонщицы), мечтающего доказать всем, что он лучший. По ходу игры ему сообщают об интересных событиях в городе, о тех, кому он не нравится и кто готов обыграть его, приедя первым к финишу, и все такое в этом духе.

**«Шпилы»:** Можно ли будет модернизировать автомобили? Что дают улучшения?





**Кирилл:** Можно. Тюнинга будет много, причем абсолютно разного, что-то непременно добавляет автомобилю мощности, а что-то просто видоизменяет спорткар. Для пущего разнообразия мы внесли в игру возможность раскрашивать автомобиль на свой вкус и цвет, словно игрок работает с графическим редактором, но с более удобным и интуитивно понятным интерфейсом. Так же мы внесли такие элементы украшательства, как, например, объемный череп на капот машины.

**«Шпиль!»: Что можете сказать о графике?**

**Кирилл:** Графическая часть игры – это движок Dagon Engine 3.0, новая версия от Dagon Technologies. Сейчас мы не можем продемонстрировать всю красоту картинки, так как большая часть эффектов еще просто не реализована. В целом мы покажем современную и красивую графику без сильного удара по конфигурации компьютера игрока.

**«Шпиль!»: Машины снова не лицензированы? Расскажите об автомобилях и их характеристиках: сколько их будет, какой разброс характеристик и что нужно сделать, чтобы открылся новый автомобиль?**

**Кирилл:** Лицензировать машины для подобного проекта просто нереально. Все крупные игроки на автомобильном рынке просто не позволят, чтобы их автомобиль стал оруди-

ем хаоса на дорогах, со взрывами и безумными авариями.

Взгляните на тот же консольный

Burnout, там машинки (как и у нас) похожи на реальные, но ни одна не лицензирована и не имеет на своем борту известного логотипа. Автомобилей будет порядка трех десятков, к тому же еще есть засекреченные призовые машины. Не все тачки доступны изначально, часть будет открыта по мере прохождения игры. Для получения доступа к новым машинам, тюнингу и прочим возможностям игрок должен обладать нужным уровнем уважения в тусовке уличных гонщиков, а это не так-то просто.

**«Шпиль!»: По каким именам районам Москвы мы будем ездить? Будут ли локации из других городов? Насколько точно детализирован город?**

**Кирилл:** Мы не стремимся сделать точную копию определенного района Москвы, но



тот, кто видел в реальности ВДНХ или Останкино, точно узнают их и в нашей игре. Насчет других локаций мы пока не можем раскрыть информацию, но точно будет что-то еще.

**«Шпиль!»: Будет ли проработан городской трафик и его поведение?**

**Кирилл:** Как раз сейчас мы работаем над этим. Конечно, трафик менее детализован, нежели автомобиль игрока, однако все будет на уровне современных гоночных игр. Искусственный интеллект, мы надеемся, тоже не подкачет и подарит игроку много интересных часов игры.

**«Шпиль!»: Насколько плотным будет городской трафик? Будут ли аварии? Как аварии отразятся на автомобиле игрока?**

**Кирилл:** Трафик будет максимально плотным. Сотни машин в пробках и все тачки могут быть разрушены. Аварии – одна из фишек игры, есть да-

**Юдинцев Кирилл Евгеньевич**

**Дата рождения:**

неизвестно

**Место рождения:**

Альфа Центавра

**Образование:**

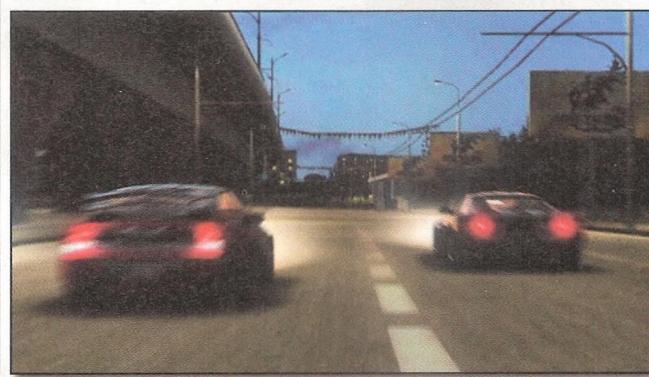
Главный университет Альфы Центавра

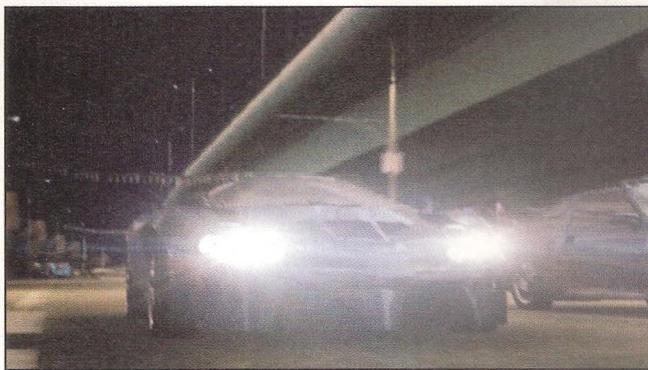
На Земле смысл жизни видит в создании интересных игр. Улететь обратно на родину не может, так как корабль разбился при посадке на планету Земля, оторвав одну из конечностей Кирилла. Имя это на самом деле вымышленное, а настояще его имя произнести невозможно. В свободное время Кирилл пытается пришить свою конечность на место и улететь обратно, стараясь при этом одновременно создать игру, способную, благодаря экрану монитора, словно телепорту, отправить его обратно на Альфа Центавра, где он должен продолжить строить различные теории на тему левой ноги человеческого тела и правого заднего колеса автомобиля, созданного опять же человеком.

же специальный новый режим «Анархия», смысл которого заключается в возможности устроить как можно больше ДТП, разрушая все и вся. Машина игрока будет деформироваться, дымится, но она создана явно крепче других машин или машин ДПС, иначе при таком геймплее игрок далеко не уедет.

**«Шпиль!»: Какая будет система повреждений?**

**Кирилл:** У нас не симулятор. Есть отлетающие части, вмести-





ны, царапины, битые стекла... Но все это почти не скажется на управляемости или скорости машины самого игрока. Трафик же, напротив, легко убиваем, так как его очень много, и если все машины в игре будут как танки, игроку будет сложно и явно неинтересно играть из-за банальной невозможности проехать сквозь «пробку» машин туда, куда ему нужно.

**«Шпиль!»: Что можете сказать о реализме, о физике поведения машин?**

**Кирилл:** Для «Адреналин 2: Час Пик» мы специально лицензировали физический движок AGEIA, дабы придать больше реалистичности проекту. Конечно, все трюки у нас настолько «бешеные», что в реальной жизни им нет места, но физика от AGEIA позволит красиво переворачивать машины, подбрасывать их в воздух и также реалистично ронять на землю. Удары, столкновения, заносы, трамплины, все будет красиво и правдоподобно, как в голливудских блокбастерах (смеется), но сложности управления,

как в симуляторе «Формула 1», не ждите.

**«Шпиль!»: В игре будут ГАИшники? Чем они помогают игроку?**

**Кирилл:** Гаишников будет много. Одна-две машины ДПС ничего особого игроку не сделают, а вот десяток – это уже проблема. Хотя ДПС созданы в игре для разнообразия геймплея. Мы не собираемся из блюстителей закона делать какую-то жесткую преграду для игрока на пути к его победе в гонке. Будет весело, много аварий, взрывов, но машина ДПС намного слабее «заряженного» спорткара игрока.

**«Шпиль!»: Что можете сказать об озвучке?**

**Кирилл:** Над звуками игры работает звукорежиссер Павел Стебаков, ранее принимавший участие в большом количестве проектов игр, в том числе в Black от Electronic Arts. Для каждого автомобиля в игре мы решили записать звуки самостоятельно, с реальных машин. Мы первые, кто в России решился на подобный шаг. Ранее разработчики в нашей стране



брали звуки либо из готовых библиотек, либо заказывали на Западе у аутсорсеров. Мы же решили изменить полюбившуюся в России традиции «на все готовенько», записав звук самостоятельно. Особое внимание мы уделяем и музыкальному оформлению игры. В проекте принимают участие десятки групп разной жанровой принадлежности: от рока до транса и от рэпа до металла. Некоторые песни лицензированы, другая часть была (будет) специально написана для проекта «Адреналин 2». В общей сложности игрок получит порядка восьми часов музыки, при этом если вы не любите один из жанров, вы можете отключить его или даже просто составить свой play list.

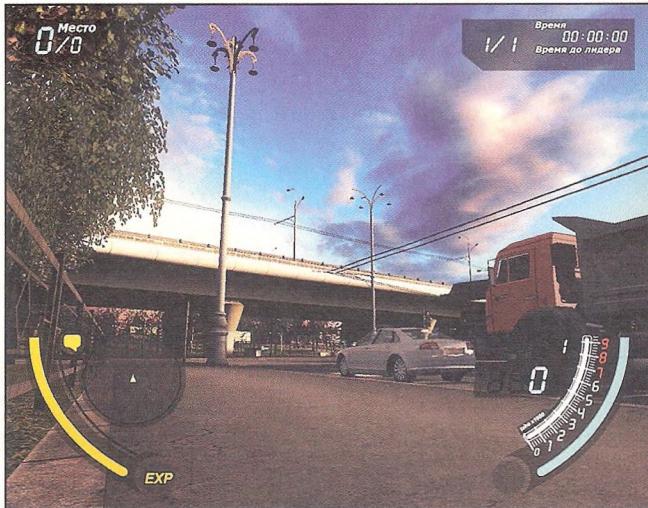
**«Шпиль!»: Известно, что злосчастную Lada Racing Club связывают с вашей компанией, ведь игра была основана на движке «Адреналина». Не боитесь после такого случая выпускать новый проект в жанре racing? И что вы вообще думаете по поводу истории с «Ладой»?**

**Кирилл:** Конечно, неудача с LRC от компании Geleos несколько подорвала доверие у игроков к отечественным проектам, но я сомневаюсь, что на «A2» это сильно отразится. Dagor Engine может купить любой разработчик и сделать на нем как хорошую, так и плохую игру – это все будет полностью зависеть от того, кто купил, а не от Dagor Engine. Мы предоставляем инструмент, а вот дать гарантию на то, что будет создано благодаря этому инструменту, мы не можем.

**«Шпиль!»: Что пожелаете нашим читателям?**

**Кирилл:** Мы уже давно дружим с вашим журналом, у вас отличная (хотя и небольшая) команда и большое количество читателей. Все они очень разные, играют в разные игры, а некоторые просто случайно почитывают иногда ваше издание (смеется). Мы, конечно, могли бы сказать: «Покупайте нашу игру!». Но мы скажем: «Покупайте игры лучшие, качественные и красивые!». Надеемся, что такой станет и наша игра!

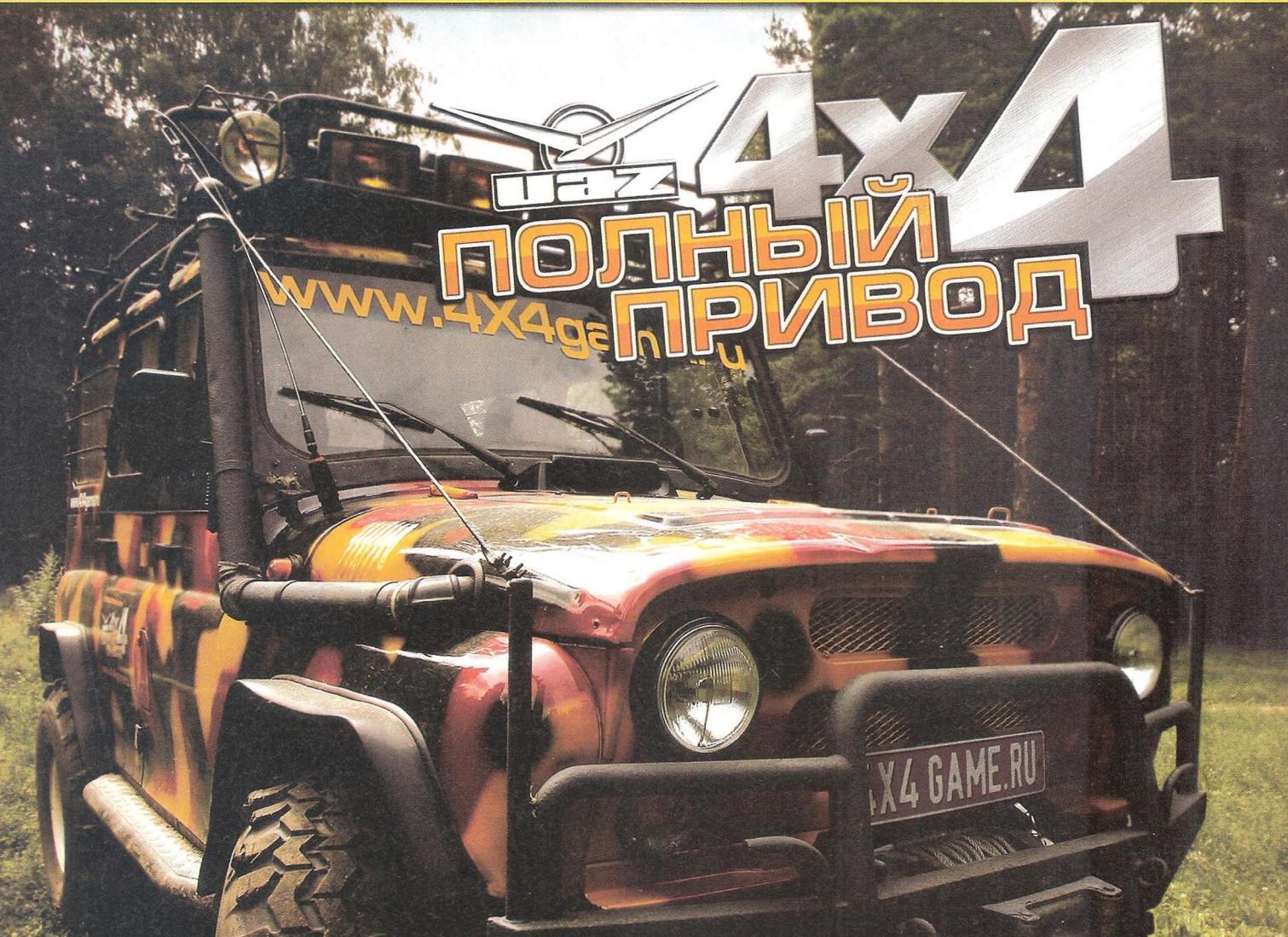
**«Шпиль!»**



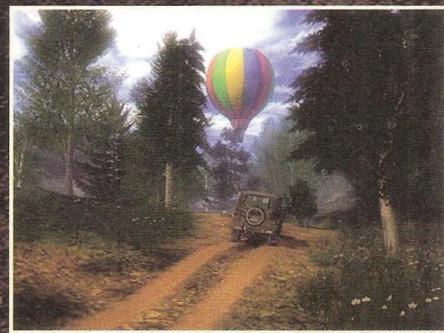
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), <http://games.1c.ua>



- модельний ряд позашляховиків Ульянівського автозаводу
- використання пониженої передачі та блокування міжколісного диференціалу
- п'ять регіонів Росії
- погодні умови, що впливають на проходження трас
- реалістична фізична модель та модель ушкоджень



Реклама

Название игры: Persona 3

Жанр: RPG

Издатель: Atlus

Разработчик: Atlus

Сайт игры: [www.atlus.co.jp](http://www.atlus.co.jp)

Дата выхода: конец 2006 года

# Дьявол верит в вас!



Игур

Это место и реальность, и мечта, и реальность и мечта в одинаковом месте...



**В** истории игровой индустрии часто бывало так, что, взявшись разрабатывать какую-то определенную тему, авторы неизбежно попадали под ее влияние и заходили дальше, чем сами на то рассчитывали. Бывало, конечно, и наоборот, но в случае с Persona 3 и разработчиками японской компании Atlus вышло именно так. Поэтому сам проект и история его создания подернуты флером загадочности, если не сказать мистики...

## Мой Persona'льный демон

Действие Persona 3 разворачивается в наше время в небольшом прибрежном городке Японии, расположенном на одном из островов.

Главный герой игры – семнадцатилетний парень, переведенный только что в новую школу. Как и любой мальчишка своего возраста, он ведет беззаботную жизнь: днем учится, а после обеда веселится и гуляет вместе со своими новыми друзьями.

Но, как оказывается, жизнь в городе не представ-

ляет опасности только в светлое время суток. Когда наступают сумерки и часы ритмичными ударами возвещают о наступлении полуночи, власть переходит в руки Темных сил. Наступает Время Теней. На улицы города выходят существа, именуемые Тени, и начинают охоту на смертных... Об этом мало кто знает, ведь с наступлением рассвета Зло уходит, и жизнь простых людей возвращается на круги своя.

Естественно, наш герой ни о чем подобном не знал до тех пор, пока однажды ночью, возвращаясь домой, он лицом к лицу не столкнулся с Тенью... Неизвестно, что именно произошло в тот момент, и как мальчику удалось выжить, но после этой встречи главный герой неожиданно открыл в себе способность вызывать и подчинять своей воле обитателей потустороннего мира под названием Персоны. Причем его сила настолько велика, что он может контролировать сразу нескольких дьявольских персонажей. Как позже выясняется, в школе существует сообщество S.E.E.S., куда входят люди с аналогичными способностями. Умение без труда пере-

ключаться между несколькими демонами сразу же выделило мальчика из числа ему подобных, поскольку остальные были способны управлять лишь одним существом. Так мальчик стал лидером клана, в который он и его друзья Юкари Такеба и Джунпей Йори объединились, чтобы сразиться с Тенями, открывшими дверь в мир демонов. В противном случае мир Тьмы может поглотить нашу реальность.

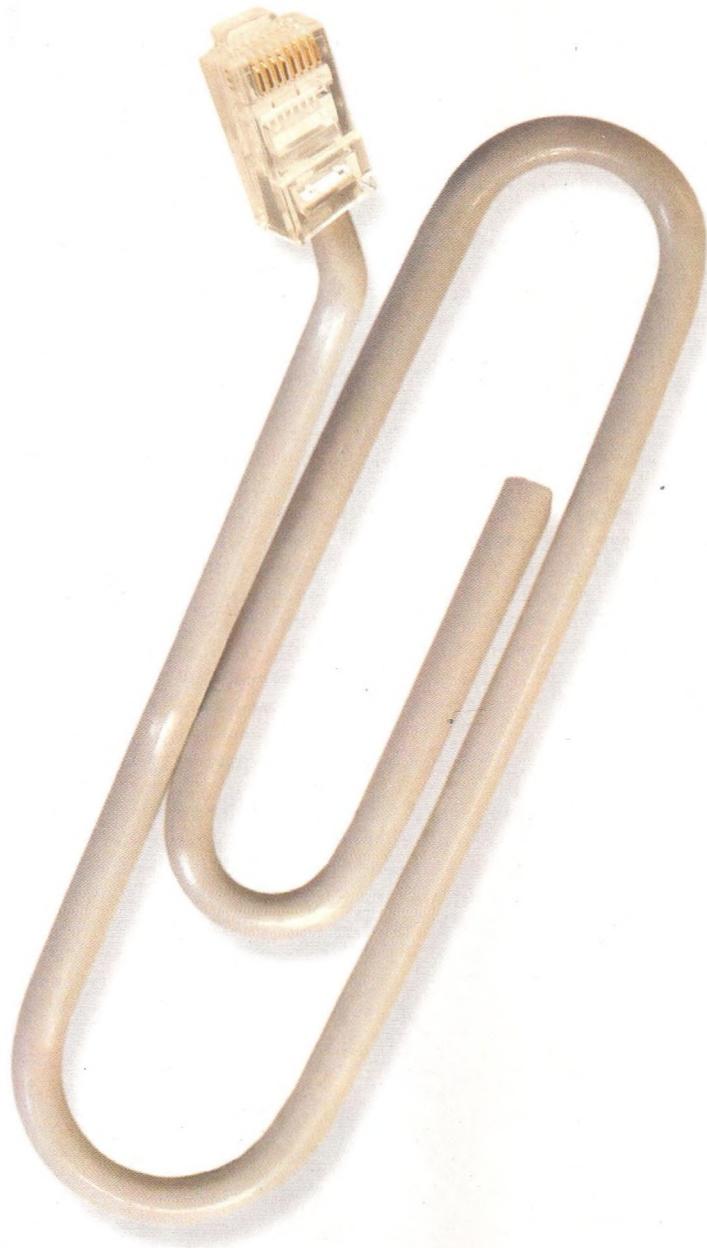
## Школьные годы чудесные

Сразу стоит отметить, что Persona 3 больше, чем какая-либо другая игра жанра JRPG, моделирует нашу реальную жизнь. Одними лишь боевыми схватками дело не ограничится. Дело в том, что действие игры охватывает год жизни – полных 365 дней. При этом ночь – это время борьбы между посвященными и обитателями потустороннего мира. Днем же сражения отходят на второй план, уступая место своеобразному симулятору жизни обычного японского школьника. Так, герою предстоит посещать школьные занятия, выполнять домашние задания, участвовать в различных олимпиадах, фестивалях, готовить рефераты и выступления на конференциях, сда-

вать экзамены и зачеты. Вы, управляя главным героем, можете записать его в различные секции: например, сделять одним из музыкантов в школьном оркестре или определить на занятия каким-либо видом спорта. К слову, все это способствует развитию персо-



# СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ ДЛЯ ОФІСУ



Акція по виділених лініях  
з 15.09 до 15.12.2006р.\*

**128К - 55 у.о. на місяць**

**256К - 99 у.о. на місяць**

**Безкоштовне підключення!\***



**TELECOM**

\* подробиці  
за тел. 502 52 52  
[www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)

нажа в игре – совершенство-  
ванию различных навыков  
и способностей.

Впрочем, рамками одной лишь школы ваши перемеще-  
ния не ограничиваются. В сво-  
бодное от занятий время ге-  
рой может гулять по городу,  
ходить по магазинам, посе-  
щать кафе и т. д. При этом осо-  
бое внимание в игре уделено  
общению с персонажами. Бол-  
тая с различными героями  
и знакомясь с новыми людь-  
ми, protagonista развивает  
разговорные навыки, которые  
впоследствии пригодятся для  
привлечения на свою сторону  
различных демонов (в том чис-  
ле и тех, которые изначально  
выступают в качестве ваших  
врагов).

Интересен и тот факт, что  
персонажи в игре ведут себя,  
фактически как обычные лю-  
ди, и не представляют собой  
этаких туповатых Буратин.  
К примеру, герои могут без  
зазрения совести прогули-  
вать занятия, зурить кон-  
спекты перед экзаменом,  
съездить с друзьями куда-ни-  
будь отдохнуть на выходных  
или во время каникул и т. д.  
К тому же они не лишены  
простых человеческих чувств  
и могут, например, погрузить-  
ся в плачевно-депрессивное  
состояние. А чтобы вообще  
вас сразить наповал, разра-  
ботчики ввели даже такую  
фишку, как возможность под-  
хватить простуду.

### На грани суицида

Теперь от рутинной повсе-  
дневной жизни перейдем  
к рассказу о Времени Теней  
и схватках с демонами.  
Для читателей, незнакомых  
с предыдущими частями игры,  
отмечу, что Персоны (вокруг  
которых и вертится, собственно  
говоря, вся игра) – это  
своего рода другая сторона  
человеческой личности – тем-

ная и обладающая неве-  
роятной силой – как физи-  
ческой, так и магической. Все  
Персоны в игре представляют  
собой не каких-нибудь аб-  
stractных существ, а созда-  
ний, пришедших из древне-  
греческих мифов, китайских  
и японских легенд, каббалис-  
тических учений и разнооб-  
разных поверий. Например,  
Персона вашего protagonista –  
Орфей, Юкари Такеба –  
Ио, а Джунпей Йори – Гермес.

Для их вызова авторы при-  
думали весьма своеобраз-  
ный способ, который, кстати,  
послужил главным поводом  
для запрета выхода этой  
игры на территории США.  
Итак, чтобы вызвать Персо-  
ну, герой берет пистолет...  
и пускает пулю себе в висок.  
Так вы убиваете одну из лич-  
ностей человека, за смертью  
которой сразу же следует по-  
явление второй – скрытой –  
сущности героя.

В сражениях Персоны по-  
вышают свой уровень неза-  
висимо от развития статистик  
персонажей, набирая очки  
опыта в процессе исполь-  
зования магических закли-  
наний.

Одержав победу над про-  
тивником, вы можете полу-  
чить карты Таро, которые мо-  
гут быть использованы для  
вызыва новых Персон. При  
желании вы можете зайти  
в комнату Velvet Room, где  
старик Игорь может по-  
мочь сформировать  
из нескольких  
карт с Персо-  
нами одну, но бо-  
лее сильную,  
обладающую  
уникальными  
характеристи-  
ками и навы-  
ками.

Как уже отме-  
чалось, в Perso-  
na 3 будет вве-

дена  
возмож-  
ность из-  
бежать  
стычек  
с против-  
никами  
путем пере-  
говоров.  
Таким обра-  
зом, вы  
можете  
не только  
рассчи-  
тывать на

мирное разрешение дела, но  
и завербовать на свою сто-  
рону демонов (для этого мож-  
но либо умаслить их друже-  
ским общением, либо просто  
запугать). Перешедших на  
вашу сторону монстров мож-  
но будет призвать во время  
последующих сражений. При  
этом со временем демоны  
эволюционируют и меняют  
свою форму, становясь на по-  
рядок сильнее.

Что же касается непосред-  
ственно героев, то одновре-  
менно в битве могут прини-  
мать участие до четырех  
бойцов. Но под вашим кон-  
тролем находится только  
протагонист, остальные  
персонажи действуют са-  
мостоятельно.

Вы в свою  
очередь  
можете

отдавать им  
только опре-  
деленные при-  
казания. По мере  
накопления очков  
опыта ваши подопеч-  
ные повышают свои бо-  
евые характеристики  
и получают новые спо-  
собности.

### Изюминка

Дизайн персонажей, по  
сравнению с предыдущими  
творениями Atlus, претерпел  
существенные изменения.  
Арт-директором проекта вы-  
ступает Сигэнори Соэдзима  
(дизайнер Stella Deus и Perso-  
na 2). С его легкой руки все  
герои, созданные с использо-  
ванием технологии Cel-Sha-  
ding, выглядят весьма стиль-  
но и оригинально. Помимо  
неординарного дизайна, игра  
сможет похвастаться обили-  
ем ярких эффектов, умелой  
работой со светом и тенью,  
а также грамотным исполь-  
зованием Motion Blur.

В целом, у Persona 3 есть  
все шансы завоевать успех  
среди геймеров всех стран,  
а не только у японских игро-  
ков. Этот проект не может не  
привлекать как своим нестан-  
дартным игровым процессом,  
интересным дизайном, так  
и оригинальным подходом  
к сюжету и разработке персо-  
нажей.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru





БрендРоку



150

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

Mobile Radio

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ  
Sony Ericsson M600i

ЖУРНАЛ №

1

150

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

ПРО  
МОБІЛЬНУ ТА  
ЦИФРОВУ ТЕХНІКУ

Mobile Radio

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ  
Sony Ericsson M600i

СЕНСОРНАЯ  
QWERTY-МЕЧТА  
ДЛЯ ДЕЛОВОГО  
ЧЕЛОВЕКА

АРХИВАЖНОЕ  
ДЕЛО  
СОЗДАЕМ ЛИЧНЫЙ  
ФОТОАРХИВ

ТЕЛЕФОН  
С БАЗАРА  
НАШ  
МОСКОВСКИЙ  
ОПЫТ

ДОМАШНЕЕ  
КИНО  
ОСНОВЫ ЕГО  
ПОСТРОЕНИЯ В  
КВАРТИРЕ

DVD-ПЛЕЕРЫ  
КАК ИХ ПРАВИЛЬНО  
ВЫБИРАТЬ

8 DECT-ТЕЛЕФОНОВ:  
ОТ ПРОСТОГО  
К СЛОЖНОМУ

Siemens Gigaset E455  
Siemens Gigaset SL560  
Panasonic KX-TCD825 Philips DECT 122  
Philips DECT 221 Philips DECT 623  
Oregon Scientific LS328  
Oregon Scientific CU328

ТЕЛЕФОН  
С БАЗАРА  
НАШ  
МОСКОВСКИЙ  
ОПЫТ

ДОМАШНЕЕ  
КИНО  
ОСНОВЫ ЕГО  
ПОСТРОЕНИЯ В  
КВАРТИРЕ

DVD-ПЛЕЕРЫ  
КАК ИХ ПРАВИЛЬНО  
ВЫБИРАТЬ

03  
4 820084 820013

MINI  
ФОРМАТ  
5.50  
ГРН.

**Название:** *Rise of Nations: Rise of Legends*

**Разработчик:** Big Huge Games

**Издатель:** «1С Украина»

**Жанр:** RTS

**Системные требования:** процессор

2 ГГц, 512 Мб RAM, 32 Мб Video,

2 Гб свободного места на диске

**Оценка:** 12

**Графика:** 12

**Геймплей:** 12

**Управление:** 10

**Озвучка:** 10



Винт, забитый молотком, держится лучше, чем гвоздь, закрученный отверткой.

Поговорка джинов

## Эмоушен

Сижу и улыбаюсь как дурак. От умиления. И восхищения. И даже от восторга. И еще, наверно, чуть-чуть потому, что тот табак, который рос в горшке на балконе у моего соседа-туркмена, был, похоже, каким-то неправильным. Но это все мелочи. Тут любой уважающий себя геймер либо точно так же будет счастливо улыбаться, либо грязно и громко выругается. Нет, не подумай ничего плохого – из-за красоты. Поэтому что *Rise of Nations* действительно красива. Очень. Она влюбляет в себя с первого взгляда... Ну ладно, вру – не с первого. Начальная миссия выглядят крайне вяло и пошло. И совсем даже не сказочно. Но вот потом...

## Сказка

Отбросим к чертам рассуждения о том, что геймплей всегда был, есть и будет самым важным в любой шпиле, и сконцентрируемся на эстетической составляющей – на визуализации. Ведь знаешь, есть игры, которые в пресс-релизах на концепт-артах, на старательно вылизан-

ных до мельчайших мелочей скриншотах и в роликах, сделанных далеко не на игровом движке, смотрятся просто потрясающе. А когда выйдут, то от корявой картинки выть хочется, чугунная анимация вызывает рвотные позывы, а мысли витают около темы «Сажать ли разработчиков на кол? Может, это слишком гуманно?». А есть проекты, похожие на новый *Rise of Nations*. Здесь ты можешь часами задумчиво наблюдать, как гигантский стеклянный голем нежно превращает императорских мушкетеров в оладьи с кровавой подливой, или как интересно вспыхивает толпа мечников, когда по ним проходит сконцентрированный луч света. Или спорить с другом, сколько раз перевернется в воздухе во-о-о-он тот стражник, после того как его

отбросит здоровенный механический паук... Это просто лепота, черт возьми, лепота, как бы банально это ни звучало.

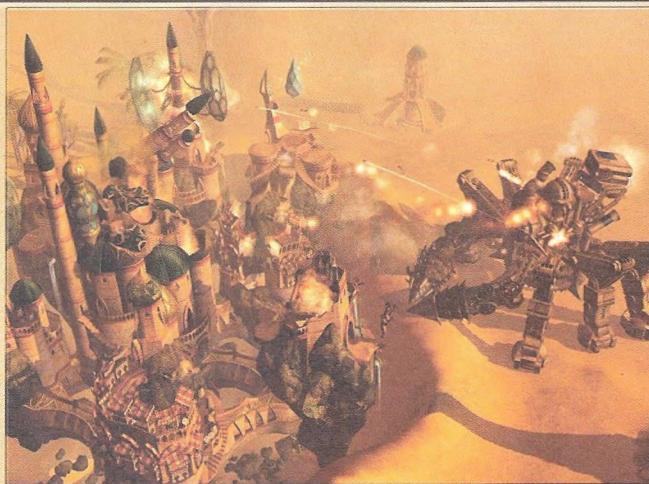
Причем в наличии все те на первый взгляд ненужные мелочи и детали, которые делают мир по-настоящему живым, а графическое исполнение как раз помогает создать смачную сказочную атмосферу. Каждый юнит, каждое строение прорисованы с любовью, и кажется, что все линии и пиксели находятся на своем месте. Какой щенячий восторг вызывает герой расы Куотль – Бог Солнца, когда врывается в толпу погуще, чтоб раздать пожестче. Или, например, огромный гигантский паук, суперюнит технологов Винчи. Ты смотришь на не-

го и думаешь: «Черт возьми, на такой дуре и девочонку не-плохо было бы покатать! А «Феррари» ваш – ацтой!».

Вот тут как раз стоит признаться, что игре можно было бы смело дать второе название: «Занимательная гигантомания». Множество юнитов настолько большие (например здоровенный паровой танк Джаггернаут или каменный Страж Солнца), что по сравнению с ними обычные солдаты кажутся жалкими букашками.

А в целом – перед тобой яркий, пестрый мир, в котором присутствуют все цвета спектра, невероятное буйство красок и меняющаяся в любой момент погода. Когда ты видишь джунгли с гигантскими пропастями и вздымавшийся в небо Пиратией (один из го-





родов Винчей), а ветер качает деревья, в то время как дождь заливает все вокруг, – ты осознаешь: это нечто необыкновенное. И душой ты уже там.

Правда, не обошлось в плане визуализации и без пары-тройки мерзких недочетов. Например, танки и прочие юниты побольше иногда ухитряются развернуться на 180° за долю секунды, а прочие кадры изредка цепляются за текстуры. Да, как мудро говорят немцы, без шайсе тут никого обошлось.

### ДЖИН-ТОНИК

Всего в RoL имеется три различные народности, которые, если по секрету, не очень-то отличаются между собой. Понятное дело, внешне они совсем друг на друга не похожи, но вот юниты у них имеют подобные характеристики и способности.

Винчи – миролюбивые люди-технологи, мастерящие из железа просто невиданных паровых роботов разных весовых категорий. Алины – забавные гости из арабских сказок: джинны, эфриты, саламандры и даже драконы (среди которых особенно злющим является стеклянный). Третья раса – таинственный Куотль. Некая смесь инков и древних египтян, помноженная на sci-fi. В их рядах здоровенные каменные чудища, атакующие противника направленным лучом света, и прочая Star-Gate-образная нечисть. В общем, довольно занятно и крайне симпатично.

Соответственно, кампаний в игрушке тоже три, они довольно-таки долгие и затянут

тебя... ну, чтобы не соврать, часов на 40 геймплея. И это, заметь, если ты будешь проходить на минимальном уровне сложности. А на среднем или максимальном – это число можно смело увеличить в два-три раза.

В сингле твоим протеже станет не в меру темпераментный рубаха-парень по имени Джакомо, первый парень на деревне и вообще крайне талантливый изобретатель из Винчей, по совместительству правитель одного из их городов. Двигимый жаждой мести, он отправляется за тридевять земель в поисках Дожа, убийцы его брата. Для этого Джакомо исколесит не только родную страну, но и нагрянет в гости к пустынникам-Алинам (вторая кампания). А умыв наконец руки кровью неверного (в третьей), хорошоенько попинает Куотлей. По правде, сюжет особой оригинальностью не страдает... но невообразимо затягивает.

### Сеем разумное

В кампаниях перед тобой первым делом предстанет гло-

бальная карта, поделенная на территории с городами. На своих землях ты можешь строить четыре типа районов – торговый, военный, промышленный и королевский. Все они приносят тебе разного рода бонусы – деньги на покупку новых зданий, единицы апгрейда или увеличивают твою армию. Здесь же, на глобальной карте, ты можешь прокачивать способности своих героев, приобретать вояк, которые появятся вместе с тобой в начале следующей миссии, и совершать тому подобные полезные действия. Затем ты

выбираешь фигурку Джакомо и двигаешь ее на вражескую территорию. Тут же появляется небольшое меню, которое любопытствует, действительно ли ты решил отправиться карающим походом на эти земли или это у тебя юмор такой своеобразный. Оно же напоминает о неиспользованных бонусах и дает выбрать уровень сложности. А дальше... Запасайся попкорном, сейчас будет на что посмотреть.

### Сеем доброе

Приятно то, что миссии встречаются самые разнооб-

разные: тут и банальное «убей всех врагов, захвати все их города», и моменты в тысячу раз ярче и веселее. Например, конвоирование торговцев по опасному району пустыни или освобождение пленных из тюрьмы (страшное дежавю со StarCraft'ом, верно?). Но особенно запоминается совершенно бесшабашный момент во второй кампании, в Пустыне Ужасов, где Джакомо несколько минут носится по карте в своем паровом роботе, словно опоюмевший орангутан. Там твоя главная цель – не дать вражеским силам замочить бедолагу-изобретателя. Что тут сказать, просто шик!

Кроме того, почти в каждом задании у тебя будут как основные, так и дополнительные, необязательные квесты, выполнение которых обеспечит тебя полезными бонусами.

В львиной доле миссий на карте ты будешь находить крепости, символизирующие города. Захватив их, ты сможешь собственоручно возвести свою твердыню. Как и на глобальной карте, при развитии города доступны



четыре вида районов. Понятное дело, что дизайны у каждой расы кардинально отличаются – Винчи живут в паровых мегаполисах, Алины обитают в парящих над землей дворцах в стиле «1000 и 1 ночь», а здания Куотлей подозрительно напоминают конструкции Протосов из упомянутого выше SC. Все части твоего города объединяются переходами, образуя единый здоровенный кластер. Весьма интересно и оригинально, а главное – захватывая конструкцию, ты разрушаешь только военные районы и выбиваешь из прочих всех жителей. После чего город переходит под твой контроль и все построенные ранее противником цивильные здания служат тебе верой и правдой.

### Сеем вечное

Сам ты можешь строить три типа сооружений. Первый – шахта, в которой будешь добывать специальный минерал (всего два вида ресурса: минерал Тимориум у всех рас; но Куотли, вместо золота у Винчей и Алинов, накапливают энергию). Второй – оборонительные постройки. Третий – казармы трех видов, где ты создаешь пехоту, тяжелую штурмовую технику и авиацию. Винчам доступен еще и четвертый вид зданий – хитрые штуковины, которые они могут превращать в одну из восьми уникальных сооружений вроде гигантской пушки или шахты, увеличивающей добычу ресурсов. Также на карте можно найти кучу разного пошиба нейтральных построек, захватив которые ты

получишь какой-нибудь бонус. Например, некоторые из них будут постоянно распаунить отряды халавных воинов, другие – приносить прибыль и т. д.

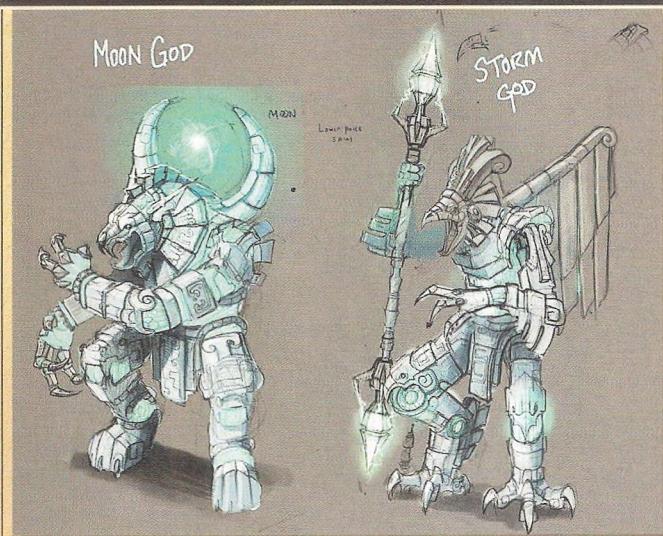
Каждое здание дает тебе бонус к Национальным Границам – параметру, определяющему за площадь вокруг твоих имений на карте, где ты можешь строить свои конструкции, где твои юниты будут получать бонусы, а враги наоборот – страдать от всяких напастей.

### Гвардия умирает, но не сдается!

Юнитов много, и они разные. Тут тебе и обычные солдаты/танки/джинны/големы/драконы, и супер-юниты. Больше всех остальных мне пришелся по душе Город Возмездия у Куотлей – здоровенная летающая байда со споном красной плазмы по центру и вращающимися по периметру каменными скульптурами. Мало того, что она раздает молниями не по-детски всем и вся, так в ней еще и юнитов можно перевозить.

В кампании тебе встретится очень много героев, они будут очень разные, и всех их ты местами сможешь призывать за большие деньги. Но дело того стоит. Ведь они имеют целый ряд спецспособностей разной мощи и полезности. Например, вызов каких-нибудь уродцев в помощь, чума на вражеские головы или даже заключение неприятеля в стеклянную тюрьму.

В общем, фишек и особенностей в игрушке очень мно-



го, и это, поверь, довольно-таки круто.

### Интерфейсом об истины

Геймплей прост, словно чайная ложка. Никаких хардкорных извращений не наблюдалось. Строишь город, ставишь на ноги экономику, захватываешь соседние постройки, клепаешь армию и идешь воевать. Главное помнить, что один в поле не воин, потому ходить на разведку желательно толпами побольше.

Еще желательно не забывать о хитрой способности просто больших и очень больших юнитов давить мелюзгу или просто раскидывать ее в разные стороны. Кроме того, для победы над серьезным противником напирать нужно не армией «стенка на стенку», а в первую очередь интеллектом. Тем более что толпой одних крутых юнитов сражаться на первых порах тут не получится – они стоят дорого.

А разработчики пошли на хитрый и совершенно кощунственный со стороны экономистов ход – каждый следующий юнит одного типа (как и здание) будет стоить дороже. Приходится заставлять мысль работать с третьей космической, делая армию максимально сильной и разнобокой, собирая из слабых по одиночке единиц настоящую лавину смерти.

В этом благом деле глобального геноцида тебе может серьезно помешать ужасный pathfinding. Правда, пугает он

не всегда, а только если ты выберешь слишком большую армию и отправишь ее на другой конец карты. Будь уверен – они растянутся бодрой цепочкой, а некоторые индивидуумы даже категорически откажутся куда-либо следовать, зацепившись за текстуру. Что зачастую, конечно же, приводит к большим человеческим жертвам, в основном с твоей стороны.

Музыка и озвучка очень вкусные, а некоторые мотивчики в компании Винчи могут поднять настроение даже в самой жестокой депрессии. Обидно только, что мелодии играют как-то хаотично, иногда совсем не в тему, а места-ми умолкая вовсю.

### Разделяй и властвуй

На самом деле, очередная часть Rise of Nations – очень плохая и совершенно невыносимая бяка. Потому что она затягивает. В общем-то, она особо не отличается от прочих стратегий реального времени, но что-то в ней есть. Что-то, что цепляет на уровне подсознания. Атмосфера. Страшное слово, и оно подходит сюда лучше всех остальных. Игра нравится, как классная музыка в дождливый день, ее главные герои становятся кем-то вроде членов твоей семьи, и ты по-настоящему за них переживаешь. А ведь это не экшен а-ля Max Payne и даже не РПГ, это стратегия. И атмосферность в ней просто немеряная. Рекомендовано всем.

Шайтан





Название игры: Rule of Rose

Жанр: Survival Horror

Разработчик: SCEJ/Punchline

Издатель: Atlus

Сайт: [www.jp.playstation.com/scej/title/ror/](http://www.jp.playstation.com/scej/title/ror/)

ОЦЕНКА:

9

Графика:

10

Гейплей:

9

Управление:

7

Звук:

10

Сюжет/концепция:

12

# Играй со мной но кровью или умри



Проект Rule of Rose снискал славу игры отвратительной, безумной, циничной, абсурдной, потрясающей и даже гениальной. Компания-разработчик SCEJ выпустила игру только в Японии и отказалась издавать ее на территории США и Европы, опасаясь, что проект может послужить причиной судебных разбирательств и негативных отзывов со стороны общественности. В общем-то, Rule of Rose так и не покинул бы берегов страны Восходящего Солнца, если бы новым издателем не стала компания Atlus. Так что же такого скандального есть в этой игре?

## Детки

История, описываемая в Rule of Rose, произошла в Англии в 1930 году. Главная героиня – молодая девушка Дженнифер. Однажды, когда она ехала поздно вечером в автобусе, к ней подошел маленький мальчик. «Поиграй со мной, Дженнифер», – тихо сказал он, протягивая книжку со сказкой. Не успела девушка ответить, как автобус остановился, и сорвавшийся тут же соскочил на остановку и убежал. Решив, что

с ребенком может что-нибудь случиться, Дженнифер отправилась его искать. Поиски мальчика привели главную героиню в сиротский приют «Сад Роз». Как позже выясняется, жизнь в особняке подчинена своду законов «Правила Розы», определяющему четкую систему иерархии среди воспитанников «Сада Роз», нормы поведения, привилегии и наказания. И это отнюдь не безобидная ребяческая забава. Дело в том, что все эти «детские» игры зачастую заканчиваются насилием, зверскими пытками и смертью животных и людей. Причем жертвами убийств, как правило, становятся взрослые. Поэтому, чтобы выжить, девушке придется играть по их правилам.

Вы думаете, перед вами классический сценарий Survival Horror о таинственном доме и злобных детях? Ошибаетесь. Сюжетная линия Rule of Rose больше походит на фильмы Дэвида Линча. Зачастую здесь сложно отделить реальный мир от мира пограничного, зыбкого, безумного и изломанного. Только что вы собственными глазами видели, как дети убили козленка и затолкали в старинные часы его труп, как тут же оказывается, что это бы-



ла всего лишь игрушка. Минуту назад вашему взору предстало обезображенное тело учителя, как вот уже вы видите его снова живым и невредимым. Впрочем, и существование самого мальчика, который якобы дал вам книгу, ставится под сомнение. Ведь, кроме вас, ребенка никто больше не видел. Так что же здесь сон, а что – явь? На этот вопрос, пожалуй, вы найдете ответ уже сами.

### Правила игры

По жанровой принадлежности Rule of Rose – прежде всего Adventure, поэтому в основе игрового процесса лежит решение головоломок, а эпичен составляющей отведена второстепенная роль. Игра поделена на главы. В начале каждого уровня главной героине предлагается выбрать одну из книжек со сказками. Интересно, что любая история, которая на первый взгляд кажется абсолютно безобидной (будь-то сказка о русалке, принцессе, птице счастья или двух козлятах), в дальнейшем приобретает извращенный вид и в итоге заканчивается смертью персонажей. В целом же в каждой главе вы узнаете о жизни одного из детей сиротского приюта.

Итак, в доме у детей существует собственная система иерархии, и Дженифер (как новичок) занимает в ней последнее место, находясь на правах «черни». Как факт, она не имеет абсолютно никаких прав. С ее мнением никто не считается, ее никто не уважает и ни во что не ставит. Дети могут позволить себе глумиться над ней, как им заблагорассудится: Дженифер могут из-

бить, связать и бросить в сырой подвал, ткнуть в лицо дохлой крысой и т. д. При этом любой их поступок останется абсолютно безнаказанным, поскольку Дженифер будет терпеливо и молча сносить все унижения. Со стороны подобное поведение героини может показаться весьма странным, ведь Дженифер – человек взрослый, а ее мучители – всего лишь дети от 6 до 11 лет. Но факт остается фактом.

Единственным другом девушка в приюте становится забавный и добродушный пес Браун, которого она спасла в тот момент, когда дети хотели похоронить бедное животное заживо. В свою очередь, Браун воспринимает героянку как свою хозяйку, не отставая от нее ни на шаг и беспрекословно исполняя все приказы. Управлять псом можно с помощью всего лишь трех команд: «сидеть», «ко мне» (или, в некоторых случаях, «помоги») и «искать». Причем последняя команда имеет наиболее весомую ценность. По сути, Браун выполняет в игре роль своеобразного проводника. Допустим, вы нашли ключ, но не знаете, от какой он двери, или же знаете, но не можете сразу сориентироваться, где именно она расположена. Поэтому, чтобы не тратить время зря и не бегать по всем этажам и закоулкам, вам достаточно выбрать в меню этот ключ и из доступных действий дать команду «искать». Браун без труда приведет героянку к нужной комнате, избрав при этом наиболее короткий путь.

Аналогичным образом решаются практически все головоломки в игре. Браун поможет

# Evolution GT

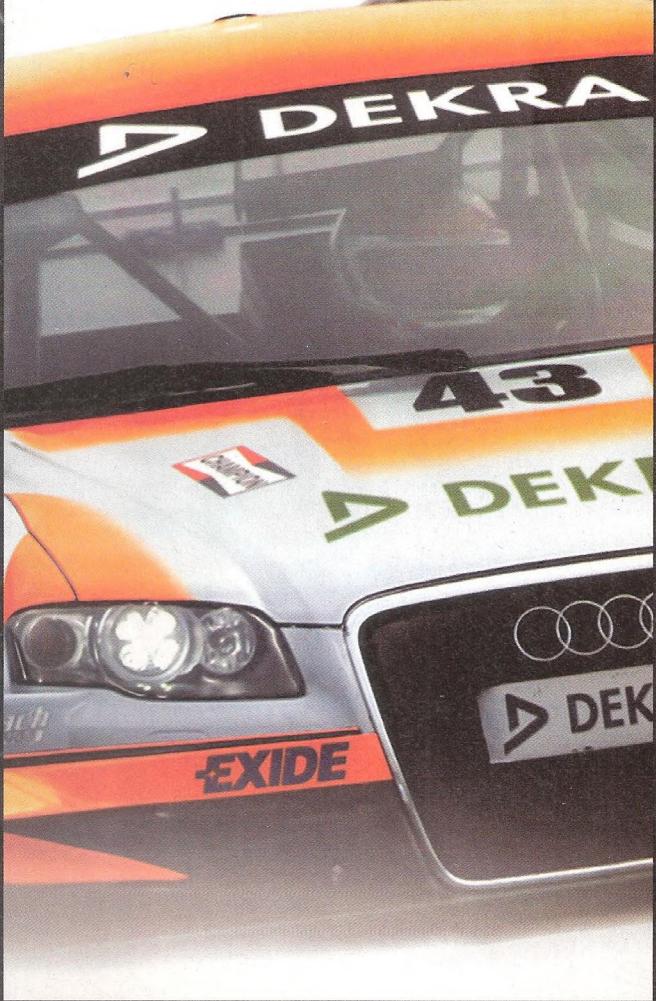
ЭТО НЕ ИМИТАЦИЯ

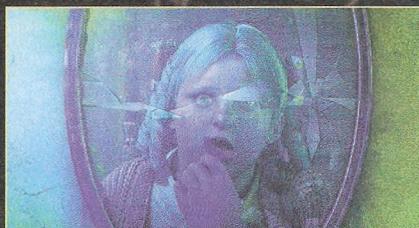
ПРОСТО СКАЖИ СЕБЕ:  
«ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ИГРА»

Руссо  
БИТ-М  
УКРАИНА

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ  
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ  
ИГРОВЫМ КЛУБАМ

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09  
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA  
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA





найти вам все что угодно – нужный предмет или недостающую деталь от чего-либо, вырезки из газет, пропавшего человека или животное, дорогу, если вы заблудились, или альтернативный путь, если оказались заперты в ловушке. Впрочем, загадки в игре можно решать и без помощи четвероногого друга (например в том случае, если пес по вашей неосмотрительности погиб). Правда, при этом вам придется быть предельно внимательным и наблюдательным, чтобы не пропустить подсказки и различные знаки, заботливо оставленные авторами на стенах, полу и потолке дома. Кроме того, есть большая веро-

и крысами во фраках и огромными ножницами в руках и т. д. Нельзя сказать, что противники обладают особым умом, но они банально берут числом и скоростью реакции.

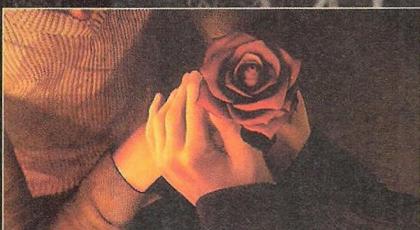
В целом, боевая система в Rule of Rose реализована просто по-идиотски. Жуткий дисбаланс приводит к тому, что тип оружия никак не сказывается на уровне сложности боев. То есть вам будет одинаково трудно убить одного и того же противника независимо от того, будет ли у вас в руках вилка, нож, обломок трубы, топор или пистолет. Еще больше усугубляет положение медлительность главной героини и отсутствие даже

всего лишь один, а в случае если монстров много, они без труда могут убить и собаку (которая не будет защищаться, нападая или кусая их), и главную героиню (в силу ее неповоротливости). Вообще, если вдруг завидите шайку монстров или детей с палками, лучше убегайте. Потому что в боевых схватках Дженифер зачастую совершает какие-то нелепые телодвижения – размахивает оружием в разные стороны, при этом еще и не всегда попадает по стоящему даже впритык противнику. В Rule of Rose сражаться нужно только в том случае, если вас подло заперли в комнате и дверь не открывается.

шлось. В игре напрочь отсутствует интерактивность. Ни один предмет не подвергается деформации или разрушению. Это относится ко всему, начиная от предметов интерьера и заканчивая окружением. В игре даже ничего нельзя переместить или сдвинуть с места, будь-то ведро, ящик, стул, стол, кресло или диван. Отсутствие свободы действий отчасти удручет. Вы должны идти только по заданному пути и совершать линейную последовательность действий.

### Для тех кто...

Rule of Rose – далеко не идеальная игра. К недостаткам



ятность того, что, играя в одиночку, вы можете попасть в одну из ловушек, коих в игре расставлено более чем достаточно. С Брауном же всех этих неприятностей можно запросто избежать, поэтому о нем лучше заботиться и оберегать.

### Кролики и козы – мои враги

После того как вы решите почти все головоломки на уровне, локации заполняются врагами. При этом тип противников зависит от того, какую сказку вы выбрали: если это история о русалке, то основными противниками будут рыбы, если о козлятах, то вам предстоит столкнуться с козами

элементарных навыков рукопашного боя. Все, что она может, так это оттолкнуть противника (если он вцепится в нее или повалит на пол) или легонько пнуть ножкой. Ну а если уж она упадет, то вставать будет секунды четыре, не меньше.

Также стоит отметить, что Браун, независимо от ситуации, в боях не участвует. И это при том, что враги могут его атаковать (а уровень здоровья пса не бесконечен). При виде противника Браун начинает залиписто лаять, тем самым на несколько секунд оглушая его и давая возможность Дженифер убежать или подойти ближе и нанести удар. Однако этот прием эффективен, если враг

ется, даже если ее осенить крестом животворящим.

### Порча имущества запрещена!

Визуально игра выглядит хорошо, особенно для уже фактически устаревшей консоли PlayStation 2. Основной упор сделан на детализацию мрачных интерьеров, проработку различных графических фильтров и освещения. Старые скрипящие с облупившейся краской двери, шатающиеся ступеньки лестниц, разбитые стекла окон, выцветшая краска на стенах – все это выглядит достаточно реалистично, отчего играть становится жутковато. Однако без недостатков здесь не об-

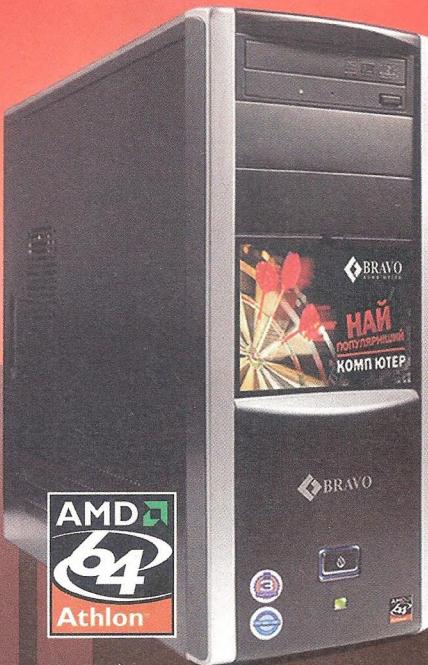
можно смело отнести жутко реализованную боевую систему, отсутствие интерактивности и линейность. Но она подкупает своей концепцией и историей. В общем-то, поэтому SCEJ и не решилась самостоятельно выпустить игру за пределами Японии. Ведь далеко не в каждой игре вам демонстрируют детей, создавших свой собственный жестокий социум, в котором нет места взрослым; недвусмысленно намекают на лесбийские отношения между маленькими девочками или рассказывают о мальчике, который угрожает убить собственного отца.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru



# Взломай CODE12!

ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ  
в сейфе CODE12:



- Каждому **10-му** участнику, приславшему правильный ответ – личный счет в гипермаркете контента от **hit**
- Каждому **20-му** участнику, приславшему правильный ответ – хитовая лицензионная игра от журнала «Шпиль!»\*
- Каждому **30-му** участнику, приславшему правильный ответ – стартовый пакет DJUICE\*

По вопросу получения призов обращайтесь в службу технической поддержки в будние дни с 10:00 до 19:00 по телефону (044) 502-01-13

**Сейф будет вскрыт 31 декабря 2006 года  
в 23:59:59 по киевскому времени!**

## ЧЕТВЕРТЫЙ ВОПРОС ДЛЯ ВЗЛОМА CODE12:

Когда в нашей тестовой лаборатории была впервые предпринята попытка построить квадро-SLI?

Если это **26 января** – пришли SMS с паролем **C121001** на номер **7500**

Если это **23 мая** – пришли SMS с паролем **C121002** на номер **7500**

Если это **27 июня** – пришли SMS с паролем **C121003** на номер **7500**

Если это **28 августа** – пришли SMS с паролем **C121004** на номер **7500**

Если же это **22 апреля** – пришли SMS с паролем **C121005** на номер **7500**

Увидеть помилкового замовлення послуга вважається наданою.  
Контент – провайдер ТОВ «Полігон Інтернейшн Україна»: [www.polygon-ukraine.com](http://www.polygon-ukraine.com).

Технічна підтримка з 10:00 до 19:00 у будні дні (044) 502-01-13

Вік участника акції від 18 років (тільки для повнолітніх), вартість повідомлення 2.50 грн. у 1. ч. ПДВ, без ПФ.

Для абонентів KvnStar, Ace@Base, Djucce, UMC, Sim-Sim, jeans

ЗАТ «Український мобільний зв'язок». Лицензія ДКЗ АА №020189 від 29.12.2004р. ЗАТ «Київстар Дж. Ес. Ем.». Лицензія ДКЗ №009503 від 12.04.2001р.

**Дополнительная информация на сайте журнала «ШПИЛЬ!» [www.shpil.com](http://www.shpil.com)**

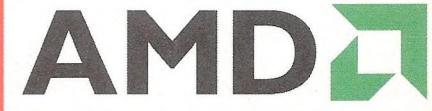
Наименование AMD, логотип AMD со стрелкой, а также наименования AMD в любых сочетаниях являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.

Наименование прочей продукции и услуг используются только в информационных целях и могут быть охраняемыми товарными знаками.

\*Количество игр и стартовых пакетов ограничено

\*\*Под бесплатным получением приза имеется ввиду возможность приобрести его за 1 гривну.

◀ ИГРОВОЙ КОМП  
на базе процессора



АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ microlab H500 и A6661

В каждом номере журнала с 7-го по 12-й будет скрыта часть секретного кода. Для того чтобы принять участие в этой обезбашенной акции, просто отправь сообщение на номер 7500 с правильным вариантом ответа на вопрос. В случае правильного ответа ты получишь в ответ ДВЕ правильные цифры 12-тизначного кода, если ответ будет неверен – в ответ придут ложные цифры, которые приведут тебя в тупик.

До конца года тебе необходимо собрать 12-тизначный код, который и станет ключом для участия в розыгрыше суперпризов!

Чтобы вскрыть сейф с суперпризом, тебе нужно будет отправить 12-тизначный код после выхода 12-го номера журнала. Но за каждую правильную попытку хакеры будут получать дополнительные призы!

feel different

microlab

[www.microlab.ua](http://www.microlab.ua)

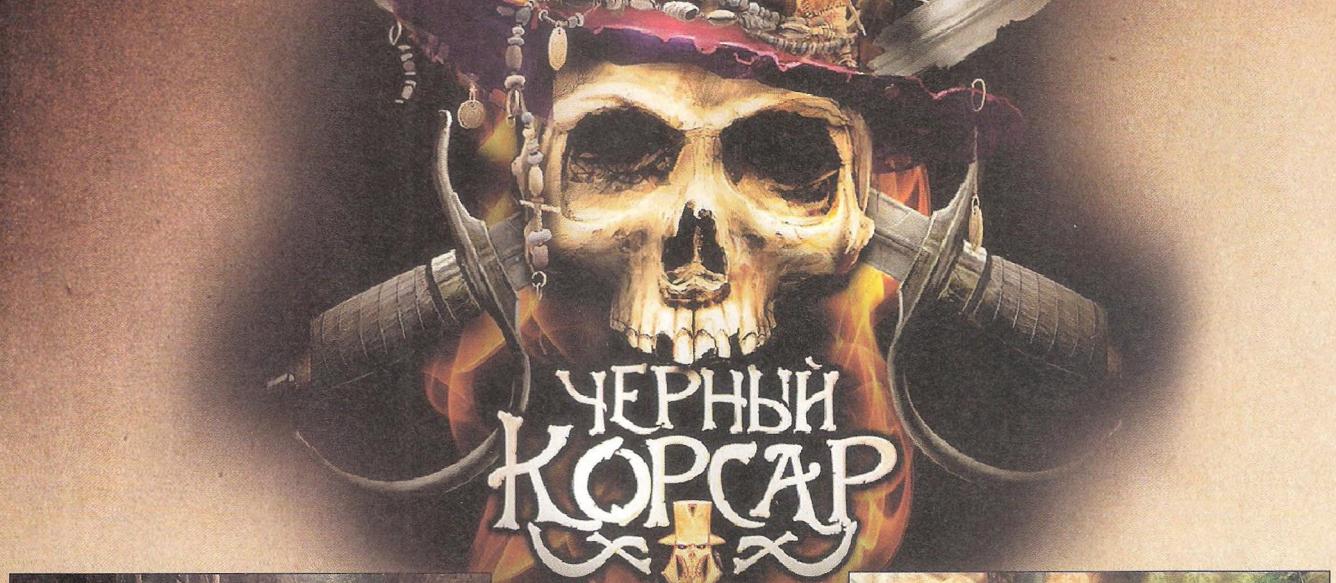
H500



A6661

**Название:** Черный Корсар  
**Разработчик:** Widescreen Games  
**Издатель:** «Одиссей»  
**Жанр:** action/adventure  
**Системные требования:** Pentium 4/Athlon XP 1.5 ГГц  
256 Мб, 128 Мб 3D Video  
**Официальный сайт:** [www.blackbuccaneer.com](http://www.blackbuccaneer.com)

**ОЦЕНКА:** 7  
**Графика:** 7  
**Геймплей:** 8  
**Управление:** 7  
**Звук:** 6  
**Сюжет/концепция:** 7



**Р**ано или поздно из рубрики «Ждем-с» игры перемещаются в «To Play...», правда, некоторые умудряются попасть в «Ацтой», но это уже другая история, не имеющая к сегодняшней абсолютно никакого отношения.

Несмотря на все обещанные прелести, «Черный Корсар» оказался не совсем той игрой, что способна на равных конкурировать с серией Prince of Persia – ранжир не тот. Впрочем, нечто подобное ожидалось изначально.

Все просто: движок игры поддерживает только DirectX 8.1, что в современных условиях – чистой воды архаизм. В свою очередь, это объясняет низкие системные требования и совсем не объясняет долгую загрузку уровней и периодиче-

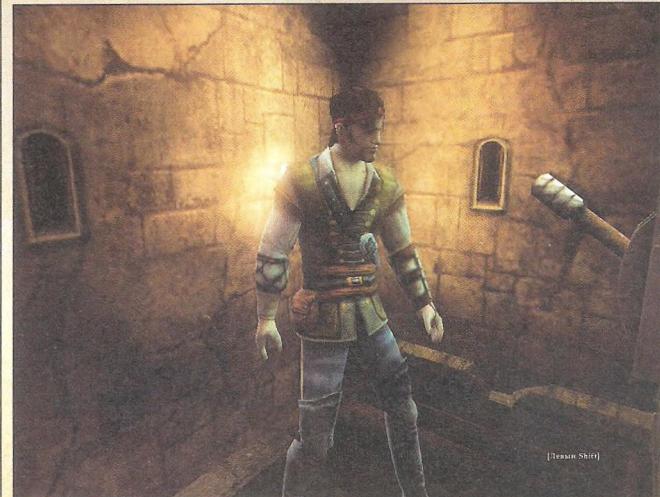
ские тормоза. Так что хваленые пейзажи Карибов оказались похожи на сильно размытые фотографии, никаких красот не наблюдается. Уровни также не могут похвастаться разнообразием элементов,

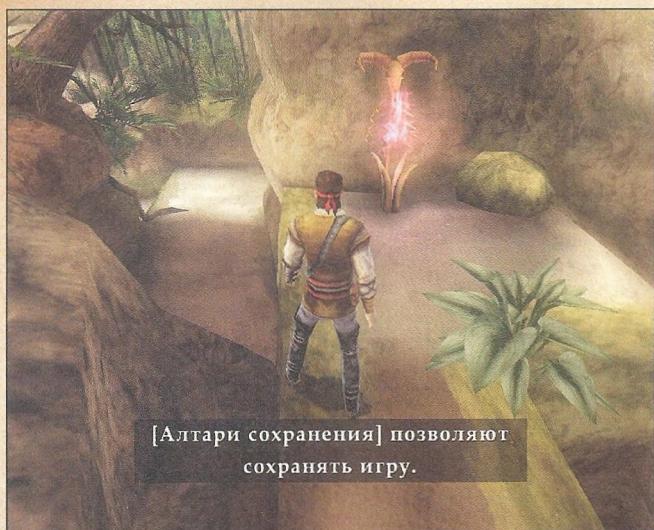
все закрытые пространства слишком уж затемнены, в основном для того, чтобы скрыть скромность интерьеров. Темнота затрудняет поиск правильного пути, а выполняющие роль ориентиров редкие стол-

бы света не всегда четко его указывают.

Сюжет в меру занимателен, но сказать, что «очень», не получится. Почти как в произведении классика мировой литературы, где на острове оказываются трое: Френсис Блейд – неудачник в погоне за сокровищами, сладкая девица Ванилла, разыскивающая пропавшего папашу, и Черный Корсар, обуравляемый жаждой мщения. В роли собаки – негостепримная хозяйка острова – беглая рабыня Ла Борн, Гроза морей и все такое. Сия особа некогда крепко подставила Корсара. Хотя на самом деле за всем стоит высший разум красно-синего цвета. Больше-го не скажу, чтобы не портить интригу игры.

Игровой процесс носит ярко выраженный аркадный харак-





[Алтари сохранения] позволяют сохранять игру.

тер. Главное и самое утомительное занятие любого из героев – прыжки, коими приходится заниматься везде, включая головоломки. Жаль только, за кульбиты и бег вприпрыжку героям не платят.

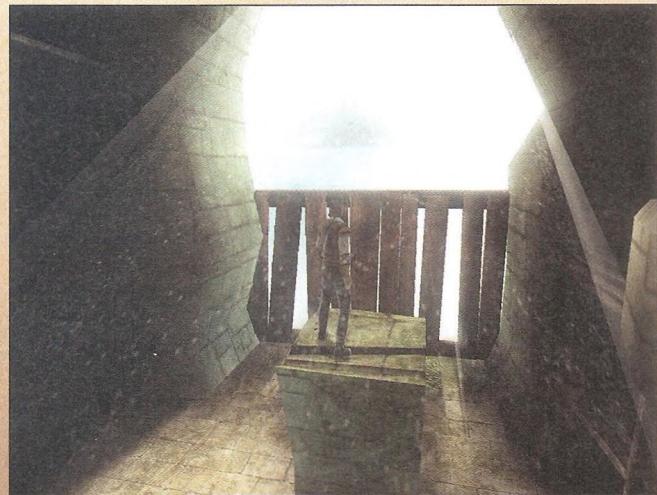
За убитых врагов начисляется звонкая монета. Заработанные денежные средства тратятся на покупку всего. Да, именно «всего» – за все приходится платить. Всего лишь за несколько пиастрров можно сохраниться, прокачаться, загрузиться и даже воскреснуть. Кажется, подобная гипертрофированная меркантильность встречается в компьютерных играх впервые.

Сражения не слишком сложны, боевая составляющая стандартна для игр этого жанра: простые удары, из комбинаций которых состоят комбоудары, блок и дистанционная атака. Пистолетик у Френсиса слабоват и ни на что не годится, разве что для сотрясания

воздуха. Зато Корсар таскает при себе самое настоящее орудие, да и ножичек у него тоже весьма внушительных размеров. В эффективности его «игрушек» можно не сомневаться – враги так и разлетаются во все стороны после первых его ударов. Черный Корсар хорош и без всякой магии Вуду. Хотя волшебство является весьма неплохим подспорьем – проклятия, вызов зомби и, наконец, едва ли не самое полезное из умений – высасывание чужой жизненной энергии. Однако все же поединки во многом непродуманны и немного однообразны.

В целом от игры ожидалось немного больше, чем смогли предложить игрокам ее создатели. Следовательно, не каждому «Черному Корсару» придется по душе, а проще говоря – игра строго на любителя.

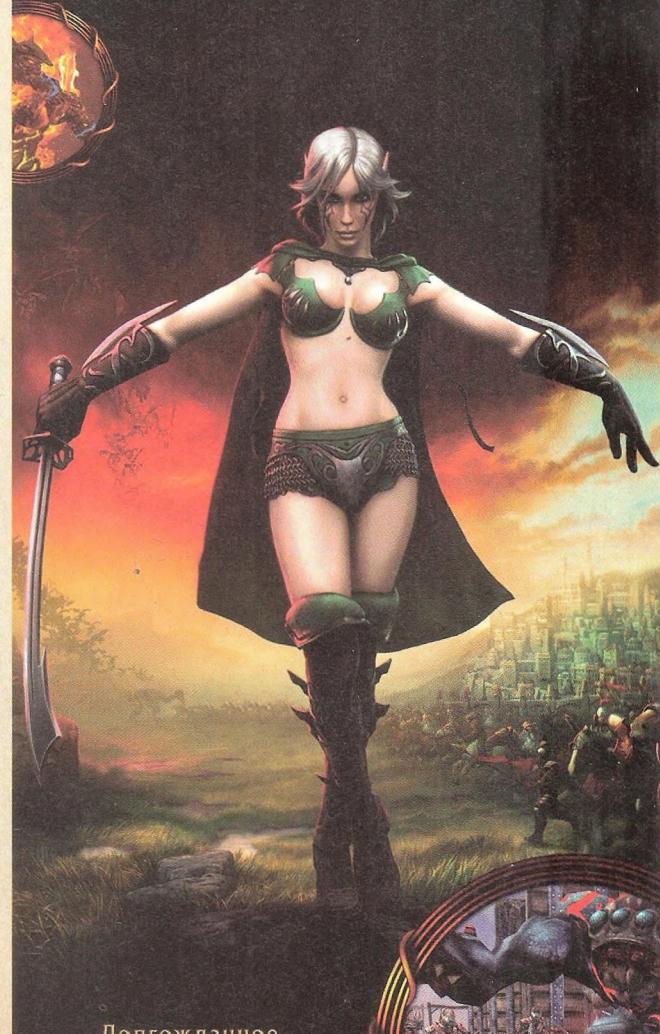
Алексей Лещук



НОВАЯ СИЛА  
НОВАЯ БИТВА  
НОВАЯ ИГРА

# SpellForce 2

SHADOW WARS



Долгожданное  
продолжение знаменитой  
магической саги

Русс  
БИТ-М  
УКРАИНА

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ  
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ  
ИГРОВЫМ КЛУБАМ

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09  
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA  
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

Название: DropTeam

Разработчик: TBG Software / Battlefront.com

Издатель: Battlefront.com

Жанр: MMO/action/sim

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1,4 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: [www.battlefront.com/products/dropteam](http://www.battlefront.com/products/dropteam)

ОЦЕНКА:

9+

Графика:

8

Геймплей:

10

Управление:

9

Звук:

7







**MERCURY** M4 Generation-T Command Tank

**APOLLO** MB Light-Tank

**SHRIKE** R5 Generation-C

**HURRICANE** H2 Hover-Tank Generation D

**ОЦЕНКА:** 9+

**Графика:** 8

**Геймплей:** 10

**Управление:** 9

**Звук:** 7

3 а общепринятыми развлечениями в и-нете очень просто не заметить нечто действительно интересное, новое и не доступное для понимания простых «чайников». Контра, онлайновые ролевики, перестрелки в Battlefield II – это все, конечно, хорошо, тем не менее периодически надоедает все без исключения. Рано или поздно кора головного мозга начинает канючить более интеллектуальных развлечений. В последнее время отыскать таковые становится все труднее, но если постараться как следует, то это не такая уж и большая проблема.

Основная черта современных многопользовательских шутеров – стандартизация игрового процесса, наличие определенных схем, через которые нельзя переступить. Так что рассказы о настоящих многопользовательских войнах – не более чем басни.

Всем желающим блеснуть знанием воинского искусства следует обратить внимание на многопользовательский экшен DropTeam, не страдающий какими-либо ограничениями.

Футуристические механизированные батальи в далеком будущем здорово напомина-

ют Battlefield II и Battlezone с той лишь разницей, что в DropTeam возможностей просто не счесть.

Прежде всего стоит отметить, что игра является именно симулятором военных действий, а не батальной стрелялкой, бои проходят не за абстрактный флаг или очки. То просто мелкие игры в песочнице, здесь – настоящая война для настоящих воинов.

Описание возможностей DropTeam лучше начинать с движка, который хоть и не является образцом среди MMO игр, однако запросто уделяет ближайших конкурентов. Размеры карт впечатляют – счет площадям идет на сотни квадратных километров. С отображением деревьев и растительности имеются определенные проблемы, так что большинство карт – пустынные или урбанистические пейзажи, арктические или радиоактивные пустоши.

Театры боевых действий с легкостью умещают огромное количество боевой техники, зданий и прочего вроде турелей, мин и сенсоров. Подкрепления доставляются на поле боя в шатлах.

Не в пример большинству подобных игр, зоной высадки может быть любая пригодная для этих целей точка на карте.



В отличие от деталей ландшафта, технике уделено очень большое внимание, большинство моделей имеют даже собственную историю. Модели проработаны весьма тщательно, техника имеет множество специфических параметров. В качестве дополнительных фишек – продвинутые свойства брони и баллистические расчеты. Однако подобного рода «высокие материи» пусть не слишком тревожат любителей просто пострелять – компьютер сам все высчитает, главное – поймать мишень в перекрестье прицела. Примечательно, что техника не является цельными конструкциями и в случае попадания не всегда уничтожается полностью. Так, вполне возможно, что после выведения из строя двигателя остается возможность продолжать сражение в неподвижном состоянии.

Вся техника делится на несколько категорий: вспомога-

тельные, разведывательные и легкие боевые машины, тяжелые наступательные танки, установки залпового огня. Также есть возможность использования стационарных мин, сенсоров и артиллерийской поддержки. Правильный выбор зон высадки, подбор техники еще перед началом матча – это уже немалая составляющая успеха.

Помимо обилия сетевых режимов существует и кампания, но как и в большинстве других игр, ориентированных на многопользовательские играчи, она носит исключительно ознакомительный характер. Почти все карты разворачиваются по стандартному армейскому сценарию: одни нападают, другие защищаются, также никуда не делись старые забавы вроде CTF. Возможны варианты в зависимости от планеты и хитроумия игроков. В начале сражения обе команды получают определенное количе-

## PALADIN R1 GENERATION A



## THOR M7 MBT GENERATION B



## VIPER D3 DROPSHIP GENERATION F



ство очков, за которые «покупаются» войска, или вместо очков командам выдается определенное количество техники.

Поскольку собрать толпу для массового действия не всегда возможно, в итоге приходится кое-что перекладывать на железные плечи AI. Искусственный интеллект, на удивление (и на радость), весьма хорош, и в особенности – как для онлайновой игры. Боты тупят крайне редко, в большинстве ситуаций ведут себя вполне адекватно. Сообразительность AI можно регулировать, впрочем, как и многие другие игровые настройки. Помимо всего прочего, DropTeam очень продвинута в плане модификаций. Моды представляют собой обычные XML-файлы, и любой грамотный пользователь без

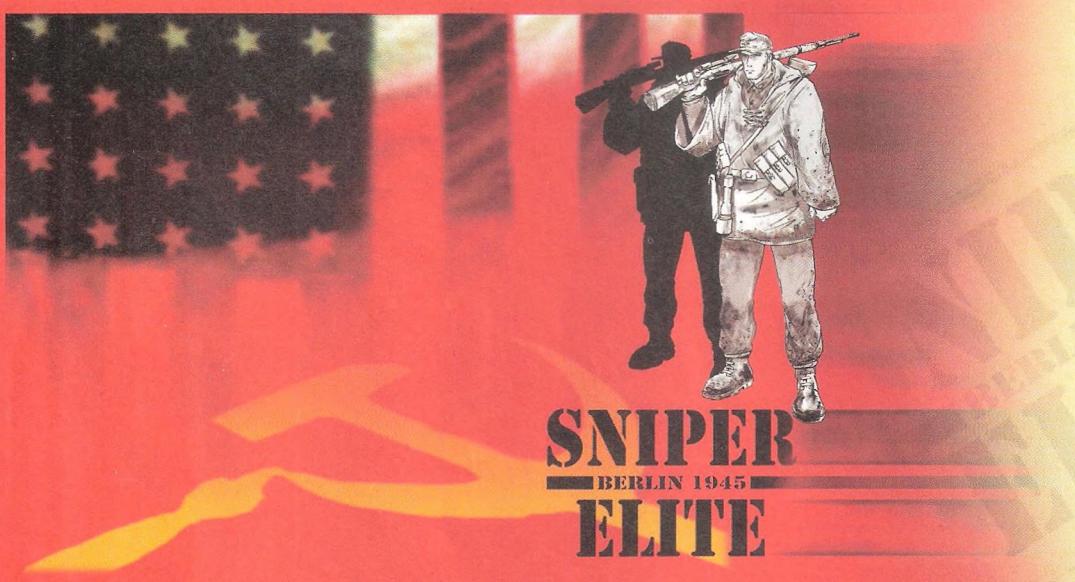
труда может создать что-то свое, включая новые модели, но это при условии тесного знакомства с 3D-редакторами.

Одновременно по локальной сети или через Интернет могут играть до 16 человек, хотя при соответствующем оснащении это число может быть намного больше.

Несмотря на все преимущества, DropTeam не выглядит слишком привлекательной для большинства игроков, особенно на фоне Battlefield II и грядущего Battlefield 2142. Но у детища Battlefront.com есть еще одно неоспоримое преимущество – игра работает под Linux и Mac OS-X, а здесь DropTeam вне конкуренции.

Алексей «The Lich» Лещук



**Название:** Sniper Elite**Жанр:** симулятор снайпера**Разработчик:** Rebellion, [www.rebellion.co.uk](http://www.rebellion.co.uk)**Издатель:** Namco**Издатель в СНГ:** «Бука», [www.buka.ru](http://www.buka.ru)**Системные требования:** процессор с частотой 1 ГГц, 256 Мб оперативки, 64 Мб видео (DirectX 9.0c)**Сайт игры:** [www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm](http://www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm)**Оценка:****Геймплей:****Графика:****Звук:****Управление:****Сюжет:****6****7****5****6****7****8**

Они долго же издали трудятся над выпуском игр... Вспомним, сколько времени ушло на локализацию таких лакомых проектов, как SplinterCell, Age of Empires III и Stronghold 2... А теперь представим, как много нужно терпения, чтобы дождаться возможности купить лицензионную игру. Справедливости ради нужно сказать, что в результате покупка лицензии оправдывает ожидания, – ведь большую часть «серых» игр невозможно использовать по прямому назначению... Но все же ожидание очень утомляет.

### О том, как «наши» в немецкой форме будут убивать русских предателей [о сюжете]

Недавно список «долго-локализуемых» игр пополнился еще одной игрушкой с громким названием – *Sniper Elite*. С момента ее официального релиза прошло чуть больше года, и на Западе игру уже благополучно забыли. Сейчас же пришла наша очередь почувствовать себя в роли снайпера Второй мировой.

Сюжет, как и в других играх этого жанра, выдумывали явно не самые лучшие сценаристы,

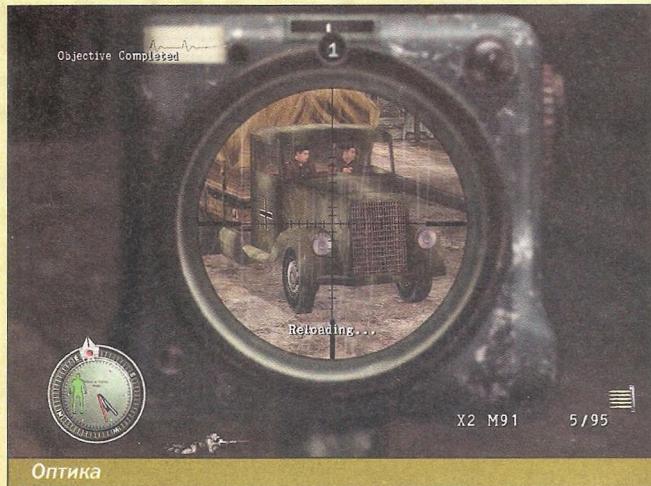
потому он получился несколько бредовым, если не сказать больше. Главный герой – снайпер элитного подразделения «наших», переодетый в немецкую форму. Его отец был немцем, что несколько облегчит работу: фашисты частенько принимают солдата за своего. Но это цветочки. «Ягодки» сюжета намного хуже: главной нашей задачей является предотвращение того, что непременно может произойти ☺. А произойти может очень печальная история. Предатели Родины, выходцы из СССР, работают на фрицев над чудом современных технологий под названием

атомная бомба. Это полезное устройство может решить исход Второй мировой войны. Нужно учитывать, что на дворе весна 1945 (апрель), и, как мы знаем, победа СССР в Великой Отечественной войне ожидается совсем скоро. Поэтому немцы готовы пойти на все, чтобы не проиграть войну. Настоящая же история, как мы знаем, была несколько иной и имеет мало общего с фантазией сценаристов из Rebellion. Однако задумка у них действительно оказалась интересной.

**Если вы умеете хорошо стрелять, это не значит что вы – снайпер [о геймплее]**

Как и в других играх про снайперов, геймплей *Sniper Elite* наполнен стелс-миссиями и потребностью быть человеком-невидимкой. Но это не значит, что перед нами очередной *SplinterCell*, где можно сделать все по-тихому и даже никто не заметит. Запомните: на войне как на войне, враги рассредоточены повсюду, все они осторожны и подозрительно относятся даже к малейшему шороху.

Наш герой, бегло осмотрев очертания местности в бинокль, отправляется в путь к своей цели. Ползком по лужам и мокрым улицам полуразрушенного Берлина – он передвигается тихо и незамет-





Стрельба от третьего лица в SE выполнена ужасно

но. Подметив врага, достает «орудие труда» и смотрит в прицел. Отрегулировав приближение и фокусировку, он по привычке приподнимает винтовку немного выше заданной цели и, ни на минуту не задумываясь, нажимает на курок. Тело врага падает на землю – ему теперь никто не поможет. Снайперу же нужно срочно найти укрытие, ведь сейчас сбежится целая толпа. Примерно так выглядит игровой процесс Sniper Elite. Иногда будем доставать какие-то документы, иногда – спасать друзей, иногда – что-то взрывать, но в основном заниматься зачисткой территории и пытаться оставаться незаме-

ченными. Миссии очень интересны и интерактивны, что располагает к игровому процессу.

Поскольку снайпер должен обладать небывалыми тактическими способностями, в игре нашлось место и им. К лю-

бой точке на карте можно подойти с нескольких сторон. Причем если подход не указан на «зарисовках разведчиков», он вполне может оказаться в самом непредсказуемом месте. Например, через канализационную трубу или полуразрушенный дом. Во время игры можно регулировать скорость движения, приседать или ложиться, таскать трупы (очень помогает) и забирать у врагов оружие.

Симуляция снайперского ремесла выполнена очень толково. При расчете траектории полета учитывается баллистика, направление ветра и пошатывание снайпера (он ведь че-

ловек). Чтобы правильно прицеливаться, нужно не только отрегулировать оптику и дождаться ее фокусировки, придется еще и подыскать устойчивое положение, чтобы у снайпера не тряслись руки.

### Ну что ж ты страшная такая? [о графике]

Sniper Elite хороши атмосферой игрового мира, будто мы и впрямь попадаем во времена Второй мировой и оказы-

ваемся в шкуре снайпера. Однако неплохой и затягивающий геймплей испортила злосчастная ложка дегтя. На этот раз ею оказалась графика: ужасные угловатые здания, низкокачественные текстуры и страшненькие солдатики не хочется сравнивать с современными играми. Скажу только, что даже на максимальных настройках графики смотрится «на троечку».

СанСаныч



**STOP**

**ЗДЕСЬ  
МНОГО  
ПРИЗОВ!**



**МЫ БЛАГОДАРИМ ВСЕХ,  
КТО ПРИНИМАЛ УЧАСТИЕ В  
НАШЕМ АНКЕТИРОВАНИИ!**

**Самые активные и быстрые получают  
свежий номер журнала «Mobile News» и  
фирменный шнурок для мобильного телефона.**

Патраков А. г. Березань, Борисовец А. г. Макаров, Балакуца М. г. Николаев, Кучеренко Н. г. Одесса, Житник Р. с. Шестаково, Воропай В. г. Северодонецк, Качусова В. г. Севастополь, Вилков П. г. Барышевка, Андрей г. Дубляны, Толик Р. г. Харьков, Соловьев А. г. Харьков, Енгатьев М. г. Черкассы, Ковтун С. г. Переяслав-Хмельницкий, Войтюк Ю. г. Киев, Кириленко С. г. Одесса, Мартынук Л. г. Фастов, Васильев И. г. Львов, Поремский П. г. Полтава, Вилльский О. г. Кр. Рог, Карелин О. г. Нежин, Борисюк А. г. Житомир, Валюк г. Херсон, Голованов С. с. Прилуки, Пестрых М. г. Сумы, Бургай Я. г. Тернополь, Панасюк И. г. Каменец – Подольский, Садовникова С. г. Донецк, Скобинская Л. г. Ровно, Родчева О. г. Кировоград, Козак Е. г. Днепродзержинск, Залужная И. г. Алупка, Гусева О. г. Малин, Завилейская С. АР Крым, Безвержкая Р. г. Сумы, Кожушко Г. г. Тернополь, Василенко Я. г. Мариуполь, Муравицкая А. г. Донецк, Приходько М. г. Черновцы, Тиачук В. г. Ивано-Франковск, Баннова И. г. Николаев, Безушко Р. г. Киев, Власова З. г. Киев, Зимина Н. г. Бердянск, Швец Н. г. Луганск, Слатвинский Ю. г. Днепропетровск, Ганка К. г. Одесса, Рогач А. г. Киев, Завартанский В. г. Николаев, Конубей В. с. Морозовка, Польских С. г. Ровно

**ГЛАВНЫЙ ПРИЗ – годовую подписку на журнал «Mobile News», получает:  
Кофтун А. В. (г. Киев.)**

**МЫ ПОЗДРАВЛЯЕМ ВСЕХ ПРИЗЕРОВ!!!**



Название: Call of Juarez

Разработчик: Techland

Издатель: Ubisoft

Жанр: FPS

Рекомендуемые системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 2048 Мб, 256 Мб 3D Video

Официальный сайт: [www.callofjuarez.com](http://www.callofjuarez.com)

## ОЦЕНКА:

9+

10+

9

8

0

9

Графика:

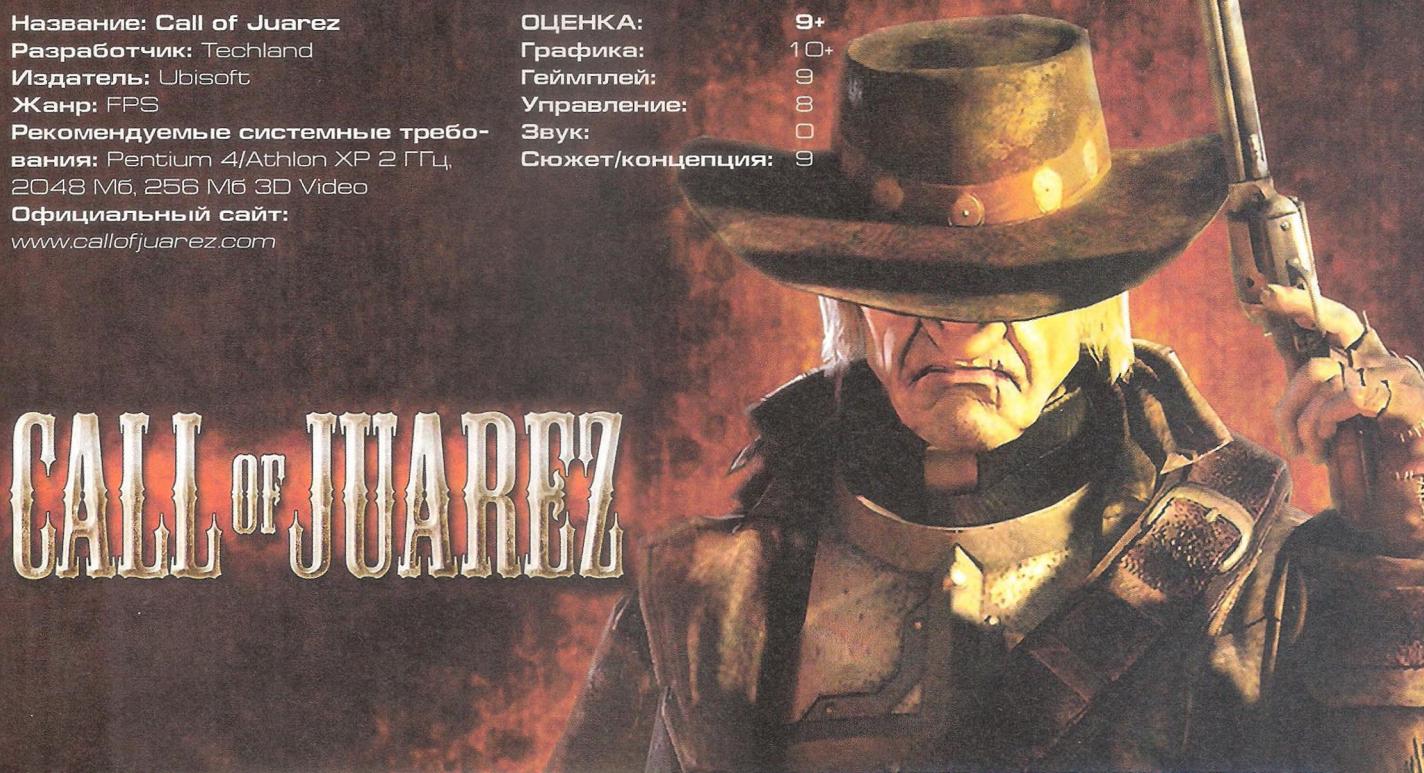
Геймплей:

Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

## CALL OF JUAREZ



Приоритеты в индустрии шутеров постепенно смещаются в различных направлениях, разработчики

ищут новые пути привлечения закущавшихся геймеров. Народец нынче избалованный

пошел, переборчивый. И по-тусторонние миры видел, и альтернативную историю, и Марс, и войны, и многое другое. Вот и ищут создатели игр нелегкие пути. Не у всех, конечно, получается, но это никак не уменьшает их рвения.

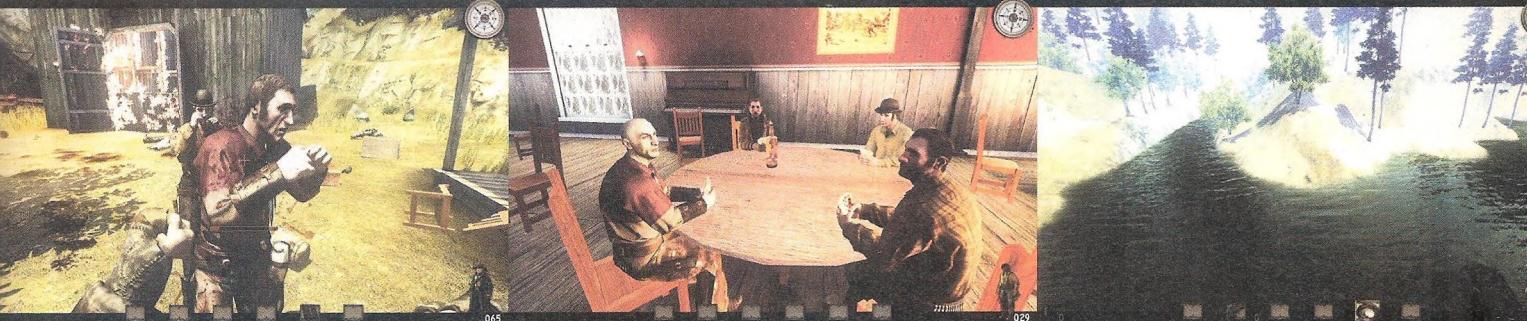
Именно такие поиски застав-

ляют все чаще выбирать мало-распространенные жанры. К примеру, раньше игры-вестерны можно было запросто пересчитать по пальцам: American Outlaw, Red Dead Revolver и... и кажется все. Зато теперь список можно смело продолжить, а в ближайшее время

появятся игры по мотивам самых знаменитых вестернов с Клинтом Иствудом.

Только это будет потом, а сейчас все желающие имеют возможность ознакомиться с высокотехнологичным вестерном (звукит забавно, не правда ли?) Call of Juarez от польской студии





Techland, создателей известного шутера Chrome.

В отличие от большинства других вестернов, игра обладает мощным современным движком, продвинутой физической моделью и симпатичной графикой.

В игру нафаршировано достаточно новых и очень новых технологий вроде HDR и поддержки третьих шейдеров, чтобы обеспечить наилучшее качество картинки и наибольшие тормоза. Хотя по сравнению с демо-версией загрузка проходит намного быстрее.

К графической части претензий нет: Дикий Запад во всей его красе и примитивной жестокости. Салуны, обшарпанные улицы с реалистичными кучами конских экскрементов, буйная растительность прерий, бандитские рожи – все это и многое другое сработано стильно и весьма реалистично. Атмосфера культовых вестернов

Серджио Леоне воссоздана на удивление хорошо. Единственный замеченный недостаток – при использовании HDR картинка кажется слишком засвеченной.

Также радует, что главные герои сделаны именно как люди, а не как бесплотные духи с оружием в руках. Проще говоря, опустив камеру вниз, можно увидеть, откуда у протагониста ноги растут ☺. Приятен и тот факт, что, прижимаясь к стенам, герой поднимает оружие вверх, чтобы ствол не упирался и уж тем более не проваливался в стену, хотя подобные казусы все же случаются.

С физикой дела обстоят по-хуже. В стиле вечно живого Дюка Нюкема двери, заборы и прочие разрушаемые объекты лихо уничтожаются при помощи тяжеленного ботинка. Так вот, грешная конечность запросто может провалиться в бочки, двери и так далее. Или другой пример: если подобрать стол и швырнуть его куда подальше, то при падении он не только останется целехоньким, но будет иметь все свойства куба.

Как и в любом хорошем вестерне, в СоJ присутствует спрятанное золото и куча претендентов на его присвоение. Хорошие парни с пушками валят плохих парней, гоняют на лошадях и посещают салуны и бордели. Так сказать, полный набор. Главная интрига игры в том, что главных героев в игре два – престарелый священник Рей и юнец-сорванец Билли. Интрига заключается в том, что первый приходится второму дядей, а тот, соответственно, приходится племянником первому. Так уж получилось, что Билли несправедливо хотят повесить и совсем не хотят верить его словам. Парень вынужден защищаться, а по сути – убегать и прятаться от всех. В это же время Рей после недолгих размышлений решает, что он – кара Господня и все такое, но Билли должен получить сполна в первую очередь. Ведь преподобный Рей застукал юнца на месте преступления: у трупов его же родителей...

Рей, мягко говоря, становится немного не в себе, общается с богом на короткой ноге и считает своим долгом наставить всех грешников на путь истинный. Грешников в округе предостаточно, они сами лезут на рожон, особенно после того, как один из них порешил местного шерифа. Но старина Рей тут же

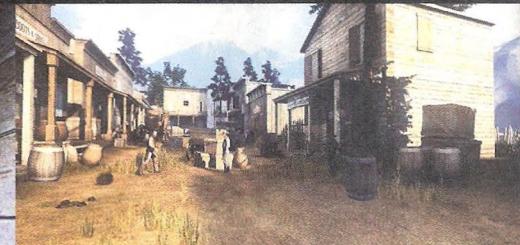
взял ситуацию под свой контроль и приступил к работе с грешниками. Работка нехитрая, но пыльная – каждому по пуле в лоб, и к чертам на небеса, а там пусть разбираются. Постреливая в нечестивцев, Рей идет по следам Билли, но племянничек не слишком желает попадаться на глаза преподобному дядюшке, поскольку такая встреча, скорее всего, станет последней. Вот такая семейная афера – как родственники Том и Джерри играют в догонялки.

Игра за «святошу» Рей – чистой воды экшен с легкими головоломками, множеством стрельбы, драк и ковбойскими дуэлями. Как символ своего прежнего ремесла, Рей таскает увесистую Библию; это не оружие – так, просто для красоты.

По традиции к игре приключен и режим slow-mo, здесь он называется «концентрация». Только малость неудобно так прикручен, видать, из расчета на консоли. Интересная реализация стрельбы в поединках «один на один», создатели СоJ действительно хорошо обыграли процесс выхватывания револьверов.

Присутствуют и альтернативные способы стрельбы для повышения точности огня, хотя быстренько





перестрелять всех, как это обычно делается в других шутерах, не получится – оружие перегревается, и держать его в руках становится невозможным. Интересная находка, вносящая долю реализма в процесс отстреливания врагов.

Зато в миссиях за Билли геймера ожидает добротная порция stealth-развлечений. Правда, скриптовые сценки и периодическое притупление искусственного интеллекта портят все удовольствие. Разработчики слишком жестко подталкивают игрока к совершению тех или иных шагов, что очень сильно напрягает

Впрочем, стоит только прорваться через «проблемные» места, и ситуация изменится в лучшую сторону.

В арсенале юного бойскаута основное оружие – лук и хлыст, хотя периодически можно и пострелять. Такой штуки, как хлыст, в компьютерных играх давненько уже не встречалось. Работать им придется еще немного получиться – специфическое это оружие. Хотя и оружием его назвать сложно, уж слишком широкое применение у хлыста.

Прятаться на природе и в закрытых помещениях, как, например, в Splinter Cell, – две большие разницы, в случае Call of Juarez пейзажи отдают искусственностью. Да и противники страдают излишними

крайностями: то замечают Билли чуть ли не за милю, то просто-напросто игнорируют персонажа, разгуливающего на виду у всех.

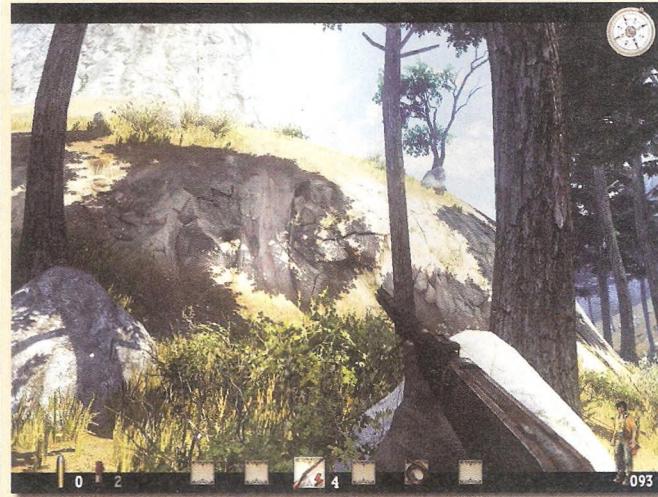
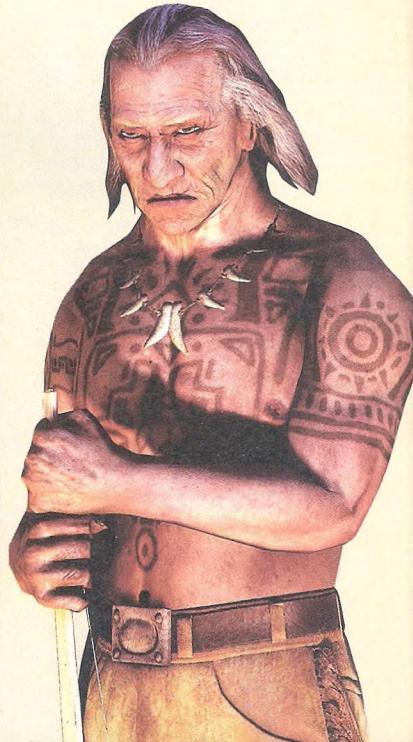
В результате возникает своеобразная двойственность: у любителей пострелять имеются серьезные претензии к стелс-миссиям, а у поклонников «тихой сапы» – наоборот, к action-составляющей. Даже не принимая во внимание подобные разногласия, Call of Juarez принадлежит к категории сложных игр, пройти ее за пару-тройку вечеров не получится.

Мультиплер в основе своей стандартен – все режимы знакомы и в представлении не нуждаются. Зато карты сделаны на совесть – маленькие городишко с узкими улочками, горами всякого хлама и подво-

ротнями, из которых раздают предательские выстрелы в спину. Карт с открытыми пространствами мало, все они без особых «изюминок».

Call of Juarez выгодно отличается от большинства своих собратьев прекрасной графикой, неординарной подачей сюжета и многими другими приятными мелочами. Похоже, приключения на Диком Западе снова входят в моду...

Алексей «The Lich» Лещук





**Название:** Reservoir Dogs  
**Разработчик:** Volatile Games  
**Издатель:** «Одиссей»  
**Жанр:** action  
**Системные требования:** Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц,  
 512 Мб, 128 Мб 3D Video  
**Официальный сайт:**  
<http://www.bidos.co.uk/games/embed.html?gmid=185>

**ОЦЕНКА:** 6-  
**Графика:** 6  
**Геймплей:** 6  
**Управление:** 6  
**Звук:** 6  
**Сюжет/концепция:** 5

# Бешеных собак пристреливают

**И**гры по фильмам – это всегда нечто вторичное, грубое и безыдейное, хотя в редких случаях бывают и счастливые исключения. В основном же создатели подобных «шедевров» не особенно напрягаются ввиду узнаваемости торговой марки, либо и того хуже – не достаточно квалифицированы для обеспечения играбельности своих проектов. К тому же история свидетельствует, что самые культовые киноленты достаются для переработки самим бездарным разработчикам.

В надежде срубить немногого денежных средств малоизвестная игровая компания, вкальвающая на Eidos, разродилась гениальной идеей – «оцифровать» культовый фильм Тарантино – его «Бешеных псов», благо обилие моментов, оставшихся за кадром, открывали широкий простор для творчества. Сказано – сделано; косо, криво – лишь бы живо.

Об отвратительном качестве графики особо распространяться не стоит, просто взгляните на скриншоты. Самое

интересное, рожи «псов» не аутентичны, поскольку использование внешности актеров наверняка стоило бы немалых денег, а разработчики не могли себе позволить такую роскошь. В результате игроку предстоит плятиться на жуткие ролики на движке самой игры, которые к тому же невозмож но промотать, что само по себе просто ужасно.

Но убогость графики просто меркнет перед ничтожностью игрового процесса. В наличии девять «пеших» миссий и шесть «автомобильных», причем последние – чистой воды бред с точки зрения фильма. Куда ехать, если везде копы, а среди своих затесался стукач? Машина на дороге ведет себя просто отвратительно,



ее, словно перышко, кидает в разные стороны. Первый же заезд подбрасывает забавнейший ляп – можно разбить тачку просто вдребезги, но к ювелирному магазину обе машины приезжают целехоньки.

Самая первая миссия совмещена с режимом обучения, где для объяснения всех нехитрых премудростей проводится серия «экспериментов на кошках», проще говоря, в главных ролях все те же бандиты. Наповал убивают ружья для пейнтбола, которые в те времена были едва ли не диковинкой и вряд ли были доступны гангстерам средней руки.

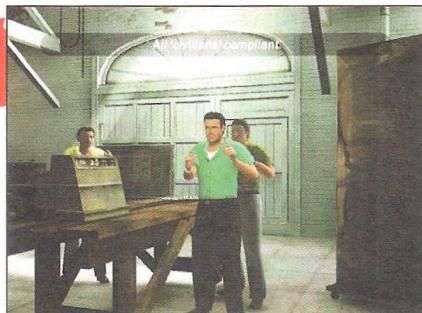
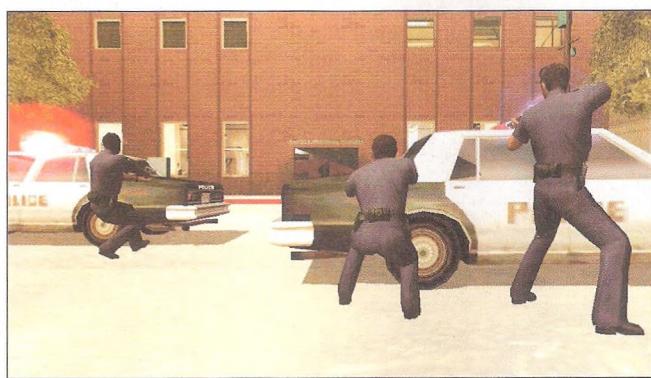
Другая веселуха – локации. Все они однотипны, более того, игрока по несколько раз гоняют по одним и тем же местам. Или, что наиболее вероятно, разрабы просто не парились с уровнями.

Список разнокалиберных мерзостей и пакостей можно продолжать еще довольно долго... вот только стоит ли? Ни один порядочный игрок в трезвом уме не позарится на такую откровенную подделку.

Главный слоган компании Volatile Games – *Mature games for mature gamers*. В переводе с «ненашего» на русский означает «Взрослые игры для взрослых игроков» – не более чем красивые слова, громкие, но фальшивые.

Фильмы режиссера Квентина Тарантино, помимо всего прочего, имеют еще одну характерную черту – игры по их мотивам получаются просто кошмарные, и «Бешеные псы» – тому пример.

Алексей «The Lich» Лещук





**Название:** Stronghold 2**Жанр:** осадно-экономическая стратегия реального времени**Разработчик:** FireFly Studios**Издатель:** «1С Украина», games.1c.ua**Минимальные требования:** процессор с частотой 1,4 ГГц, 256 Мб оперативки, 32 Мб видео**Сайт игры:** games.1c.ru/stronghold2**Сайт игры на западе:** www.2kgames.com/stronghold2**Оценка:**

10... нет,

все же 9

**Геймплей:**

10

**Графика:**

11

**Звук:**

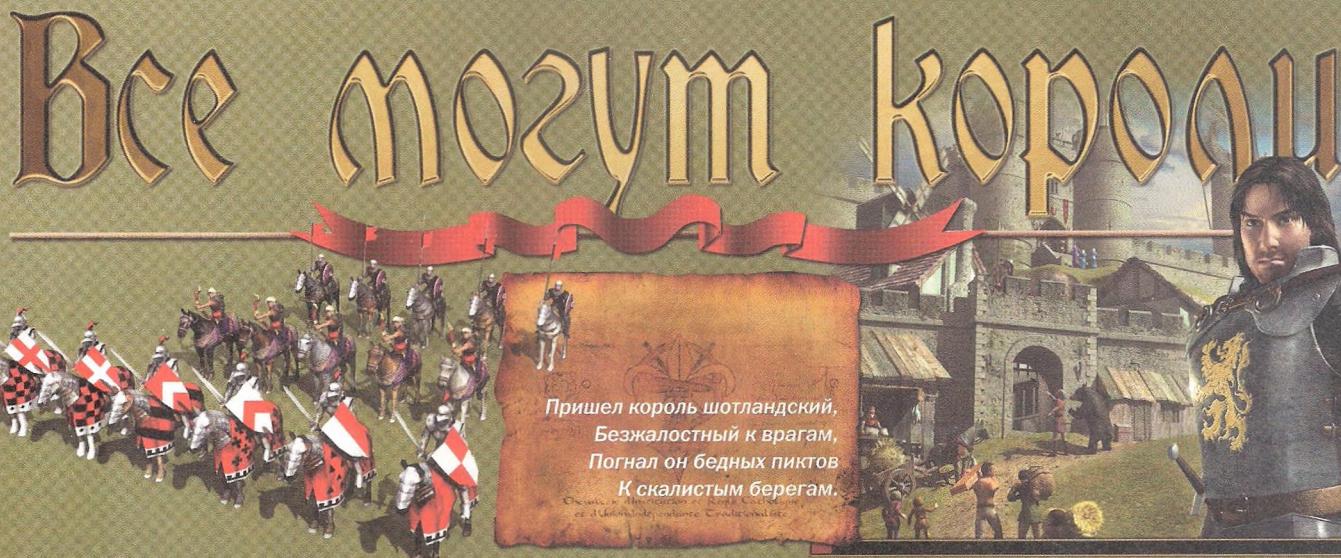
9

**Управление:**

10

**Прогресс по сравнению с прошлой версией:**

4

**18**

апреля 2005 года в далеком за рубежье вышла игра, которую лично я ждал все время. Почти с рождения. Что в этот день сделали все, кроме меня? Все правдами и неправдами нашли английскую версию игры и сказали: «Фу! Плохо!». Что сделал я? Ждал. Локализации и честной, непорченой ничем и никем версии. Спустя целых полтора года, когда пальцы в нетерпении были съедены по локти, я дождался. Не читая чужих

обзоров, не читая официальной информации об игре. Не поверите, но это правда!

В конце августа вышла русская версия игры. Сказать, что я разочаровался, нельзя. Чувства у меня были не двойные, а настолько многогранные и разноцветные, что радуга сошла бы с ума. Где-то игра превзошла все ожидания, а где-то – только испортилась, и аспектов этих – море! В целом, чтобы не тянуть резину за хвост в долгий ящик, скажу фанатам серии Stronghold: играть надо.

### Собсно сабж

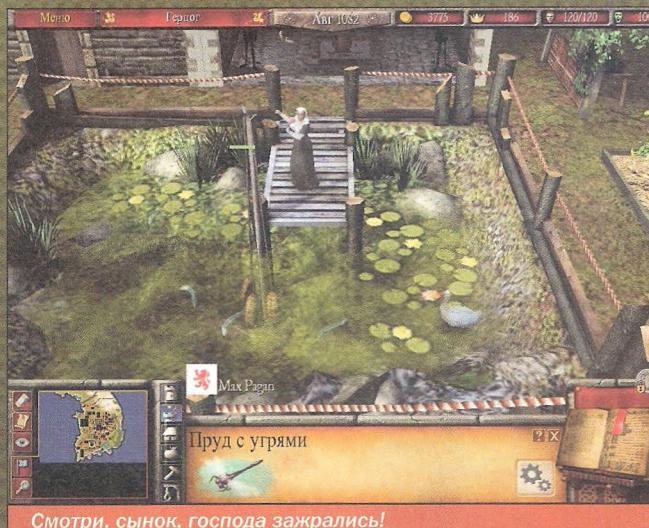
Я заполучил игру на двух CD (лучше бы один DVD), установил и, отсчитывая каждую секунду, 1,5 минуты, на компе с 2 Гб оперативки и новехоньким процом, ждал загрузки. И вот я наконец средневековый рыцарь! Передо мной две дороги: мультиплер в LANе или в И-нете и сингл. Сингл сам по себе делится на две части: условно мирную и условно боевую. Почему условно? Потому что отдельные игры в боевом режиме начинаются с вырубки леса и выращива-

ния поросят, а мирные – с отражения атак местных Робин Гудов в зеленых костюмах, толпами выходящих из своего лесного разбойниччьего лагеря, что в нескольких шагах от стен замка.

Жизнь средневекового замка стала разнообразней, строений – больше, аспектов жизни – не балуйся, но вот ограничение в 120 мирных жителей, которое обнаружилось в одной из кампаний, меня, честно говоря, расстроило. Ясное дело, что до такого редко доходит, особенно в мульти-



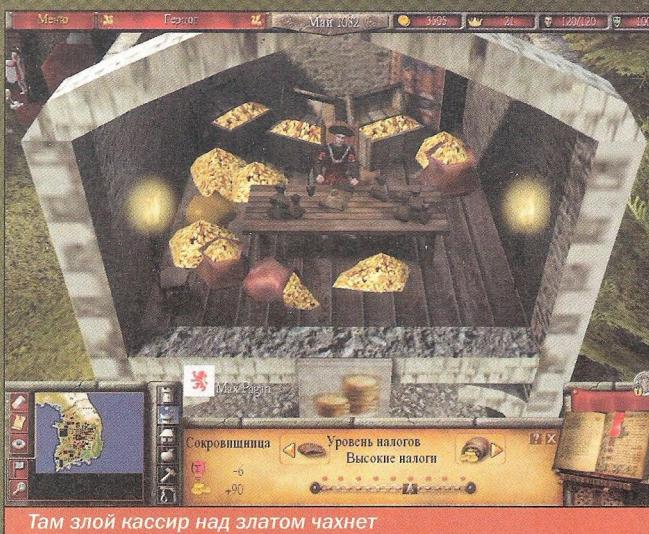
Извольте купаться и одеваться в новое платье, Леди!



Смотри, сынок, господа зажрались!



Пир в замке шел четвертые сутки...



Там злой кассир над златом чахнет

плеере, но 120 человек – это совсем не фонтан.

Озвучка расширилась за счет новых звуков, но старые остались на своем месте, пугая своим поза-поза... прошлогодним качеством: они и рядом не стояли с теми звуками, что подготовили звукорежиссеры к новой части. Звук огня или океана, который лежит в папке sfx, можно ставить в художественные фильмы качества DVD для озвучивания событий. Подробности и мелочи добрались и до жизни замка: такой дотошности в изображении ежедневной жизни средневековых крестьян еще не было нигде!

### Кто-кто в замке живет?

Мы возводим свой замок, построив два основополагающих строения вокруг готового городского центра – это склад и амбар. После этого начинаем, как всегда, обзаводиться кормильцами-колхозниками: сеем поля пшеницы, сажаем сады, пускаем охотников на охоту, строим молочные фермы или же разводим хрюшек, гусей, угрей, возделываем огорода. Если сыр, дичь, ветчина и прочие яблоки с хлебом нам нужны сугубо для кормежки «смердов», то овощи и угри нам нужны для более взвышенной публики – «бездельников», как их обозвали в игре, – вассалов нашего рыцаря. На дворцовой кухне продукты особым образом изготавливают, нароят в замке на стол, и чем разнообразней будет меню,

тем больше к нам придет гостей, и тем больше мы завоюем «уважения» – это новый ресурс замка.

Уважение нам нужно для того, чтобы перейти на следующий уровень развития замка, потратив ценный и медленно набирающийся ресурс на очередной титул. А получив высший титул, можно строить все строения и тренировать любые из доступных в игре юнитов.

Без уважения нельзя нанять толковых воинов: некоторые юниты приходят в армию легко и ненавязчиво: им только денег дай – и они в строю; а вот других, не имея авторитета, набрать в войско нельзя. Отдельные юниты вообще требуют столько же уважения, сколько нужно для покупки чужих поместий... Я еще не сказал? Соседей тоже можно покупать! Если ты достаточно уважаемый пеперц, то соседская деревушка

с удовольствием станет платить дань и работать на господина рыцаря... Пока не придет враг и не порушит все, что видит, потому что дружественные поместья тоже требуют охраны.

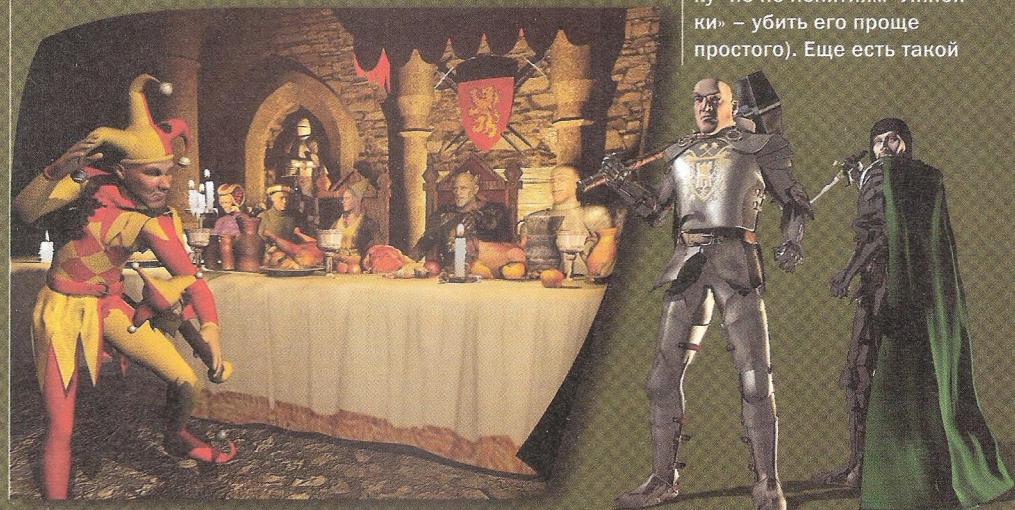
Количество разных ремесел тоже увеличилось: появились, кх-хм, самогонщики – винокуры и пивовары с, соответственно, кухарями, которые разнесут на подносах вино во время очередной тусовки у босса в замке, и трактиром, где челядь может набраться старым добрым пивасиком.

### Братья Туки и прочие разбойники

Церкви не поменяли своего назначения – они все так же радуют народ, но теперь требуют ресурса – свечей. Для их производства нужно поставить пару ульев и свечной заводик. К сожалению, меда с тех пчел никакого нет (это

какие-то неправильные пчелы). В новом здании – монастыре – можно набрать себе в армию братьев в сутанах с нездоровым желанием отпеть заупокойную для как можно большего числа врагов, отрубив им перед этим головы.

Лагерь наемников пополнился новыми юнитами: какими-то викингами, разбойниками и ворами. Воры, в теории, должны пребывать в лагерь противника, чтобы что-то красть – я так понял. Но пронести вора через напичканный народом лагерь ни разу не получилось. Впереди еще много бессонных ночей, посмотрим, что у меня получится. Мега-юнит ассасин стал еще страшнее: кроме тайных миссий на территории врага, типа лазанья по стенам и открытия городских ворот, он с одного-двух ударов вышибает дух из любого... здания, чем уподобляется небольшому танку (к сожалению, «танку» не по понятиям «Линейки» – убить его проще простого). Еще есть такой





Странные пчелы – они дают только воск

юнит, как пикт – «малютки-пивовары» могут на своих лодочках плавать по воде, за-плывая глубоко во владения врага и дальше действуя, как тот же ассасин, но в плане разрушения строений (только не стен и башен) – в бою он слабенький, и рассчитывать на него как на воина-героя не стоит.

### Как правильно бросать камни в чужой огород

Строить здания можно только в пределах границ своего имения. На территории других своих владений, где тоже ничего нельзя строить, можно организовать возчика и из его домика отправлять товары из любого из своих имений в любое другое – подкормить, подкинуть дровишек, камней или еще чего. А за границами можно построить только осадный лагерь – неч-

то вроде (оставшейся в наличии) гильдии инженеров. В лагере можно нанимать осадные орудия: горящие тележки, которыми наряду с огневыми баллистами можно поджигать строения вражины, требуя, которые инженеры допрут туда, где им нужно быть, и приведут в боевую позицию (разложить требуе нельзя – только «распустить»), веселых парней с осадными лесенками; еще можно нанять катапульту.

Осадная техника, как и оборонительные сооружения, тоже обросла приколами. Но защита замка стала гораздо веселее: волчьи ямы, колья, рвы с водой и поля горящего масла дополнились запасами камней и бревен на стенах. Если враг совсем уж обнаглел и стоит под городом, то можно выйти через потайной ход, куда врага хода нет – он его просто не видит, и наделать шоро-

ху в рядах противника. Особенно это эффективно, если враг поставил лесенки, а вы выпустите через лаз своих дюжих ребят с дубинками, которые не только шустры, но и скоры на расправу...

Кстати, осадные методики стали разнообразней, при этом из них была изъята одна составляющая: участие пехоты в уничтожении фортификаций. Времена, когда высоченную башню обхватом в 30 метров можно было затыкать до смерти копьями, прошли. Теперь уничтожение каменных стен и башен – прерогатива сугубо осадных оружий. Пехота по-прежнему может забраться на стену, но если со стены нет спуска – она там и останется. Зато если пехота противника будет толпиться в одном месте, то осадные орудия точно так же, как и стены, смогут снести их всех одним махом в ближайшие огороды, где

они смогут подумать о смысле жизни: любое осадное орудие наносит не меньший, если не больший, ущерб любому боевому или мирному юниту врага.

### Мал золотарь, да дорог

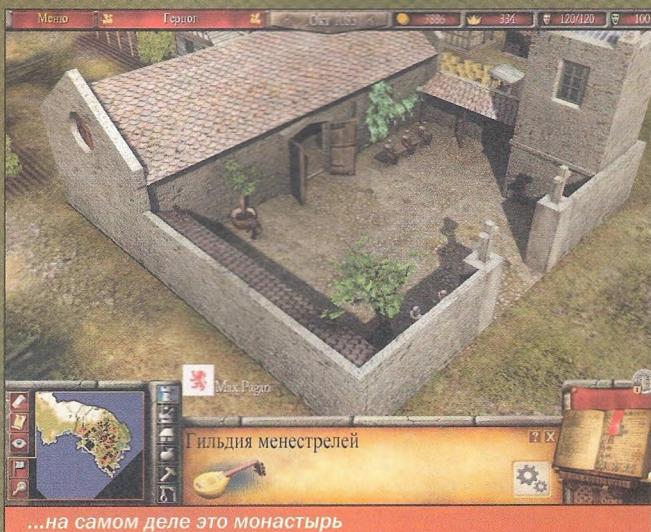
Тем временем жизнь в замке идет своим чередом. Расплодившиеся хрушки бегают по деревне и делают то, к чему у них лежит душа – гадят везде, где ни попадя. Зловонные кучки не приносят радости людям, и мы получаем -1 к удовольствию народа: «Люди не любят вас, мой лорд!» Потихоньку в замке заводятся крысы, что еще меньше радует толпу, а общий разухабистый настрой сбивает с пути истинного одного за другим работников, которые бросают работу и становятся преступниками. Если с нечистотами легко справляется золотарь



Они не пройдут!



Пора выступать



...на самом деле это монастырь

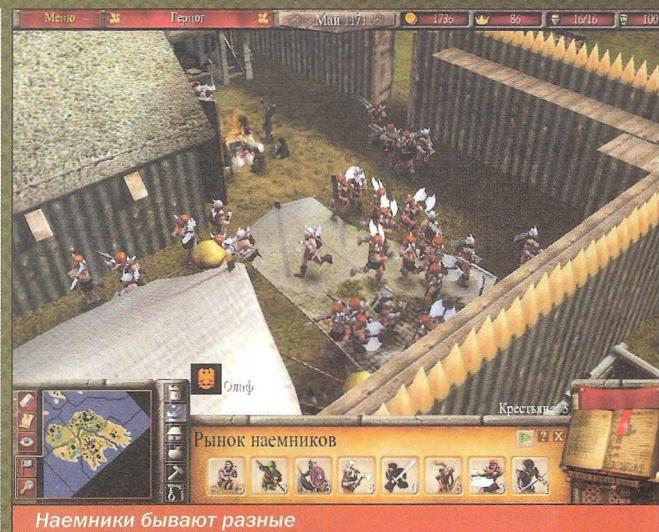
(вонючие кучки появляются в одних и тех же местах, и вопрос о выборе места для будки золотаря не возникает), крыс переловит ловчий сокол (а крыски бегают по замку заметными стайками), то с преступником не так просто. Сначала преступника должен поймать (и только «на горячем!») нанятый стражник; стражник отводит злодея в суд, и судья либо сажает его в тюрьму, либо передает на публичное наказание – на дыбу, в клетку или еще куда, – где преступник перевоспитывается. Если наступит тот день, когда рыцарь сможет позволить себе гильдию палачей, то штатный головорез картино повесит, четвертует или сожжет преступника. И, что самое интересное, преступник занимает место в жилище, а его пустующее место «у станка» простирает до тех пор, пока вор не перевоспитается...

Наш лорд со временем остынился: у него появилась Леди. Леди ведет себя в лучших традициях средневековья, требуя танцев и новых нарядов. Это нисколько не радует народ, ибо теперь ему прихо-

дится еще и выращивать овец, стричь их и ткать сукно, из которого леди-модница сделает себе платья.

### Бригада

Стратегическая составляющая игры обросла новыми подробностями: все так же важным осталось правильное размещение зданий на территории замка – старый добрый Флетчер по-прежнему хромает, медленно перетаскивая дрова в свою мастерскую, откуда неспешно переносит готовые луки и арбалеты в оружейную. Но теперь, кроме тактической расстановки дома лекаря, колодцев, чана с водой, «полей – склада – мельницы – пекарни» и пары других, нужно думать еще о таких связках, как «суд – место казни», «улей – свечная фабрика – склад», «овцеферма – ткачи – склад» и куче других. Стратегически можно расставить и войска при атаке или обороне – появилось несколько формаций и расширилась система приказов. Конный рыцарь может, при необходимости, спешиться и забраться, к примеру, к врагу на кре-



Наёмники бывают разные

пость, чтобы дать в дыню главе армии противника.

Для постройки конника, кстати, нужно создать сначала именно конного рыцаря без коня, потом построить конюшню, где потихоньку начинают плодиться кони, и нажать кнопку «Вскарабкаться на коня» (как она там называется – сходу не помню, да и не важно это). После этого ваш конь, как ручной Бобик, дернет через всю карту к рыцарю, и если он не добежит, а вы наjmете «Спешиться», то Бобик с такой же радостью поскакет обратно в конюшню, чтоб не путаться под ногами. Каждый тип войска может иметь свою точку сбоя, а связки вроде «10 лучников – 5 арбалетчиков – 2 рыцаря – 10 пикников – 1 осадное орудие» можно соединить в отряд, где они будут очень неплохо друг друга дополнять. Ими можно «патрулировать», но, к сожалению, нельзя сделать так, чтобы один юнит был «прикреплен» к другому, поэтому, если все пикники в отряде решатся сделать вылазку в пределах каких-то 20 шагов, чтобы захватить домик, а в это время

пикники противника подойдут к лучникам и будут резать их, как беззащитных кур, наши «защитнички» не вернутся к основному отряду, пока не свалят вражеский дом...

### О пиктах и пихтах

А полностью трехмерный замок живет своей жизнью. Вот вор крадется к амбару, надеясь украсть хлеб, а вот курочка попала ему под ноги и с диким кудахтаньем улетает сквозь ничего не подозревающего фримового пьяницу, который идет куда-то по своим пьяным делам. Где-то дети лазают по заборам, а где-то палач старательно точит топор, с ухмылкой поглядывая на расположившееся поблизости ристалище с рыцарями и гильдию менестрелей, развлекающих толпу праздных зевак под раскидистыми деревьями. Графически все выглядит очень... досконально, что ли. В эту игру веришь. И хотя она далека от того, чего хотелось бы от нее получить, она попала в ряд любимых. Ведь на безрыбье, как известно, и пикт – рыба.

**Задумавшийся о судьбах осадных стратегий Max Pagan**



Лошадь пытается догнать наездника



Любой юнит можно спрятать в крепости



Теперь строить можно все!

# Games Convention 2006 в Лейпциге

## Чемодан впечатлений с места боевых действий

Кинув последнюю лопату чернозема на гробик почившего в бозе Е3'06, наши корреспонденты, вытерев скупую мужскую слезу, отправились в Лейпциг. Разумеется, с секретным заданием пробраться на самое большое игровое безобразие Европы – выставку GC'06.

### Немного о...

Макс Паган – человек добрый, душевный и отзывчивый, отказать которому просто невозможно. Вот, например, за длинные вступления о голодающих африканских пингвинах в этом репортаже он обещал вырвать нам ноги и вставить их в уши. Ну как не исполнить волю такого милашки? Так что мы без лишних слов, вот так вот просто, с места в карьер, предлагаем тебе стать частью

### Город геймерской славы

Лейпциг (Leipzig) был официально признан городом еще в далеком 1165 году маркграфом Отто Мейсенским. Отрадно то, что в 1507 году император Максимилиан I подарил городу привилегию на организацию ярмарок и празднеств, после чего Лейпциг стал центром экономики, науки и культуры. Апогеем развития города стала, без сомнения, Games Convention 2006.

сказочного действия, которое мы посетили в конце августа.

### Моток скотча и две прищепки

Да, да, именно так должны быть экипированы все самые

впечатлительные посетители GC. Скотчем челюсть намертво приматываются к голове, руки – к туловищу, а прищепками веки крепятся к щекам. Чтобы благочестивых немцев не пугало украинские чучело с вытаращенными глазами, баюкающее одной рукой отпавшую от восторга челюсть, а другой – показывающее на окружающее веселье и светомузыку.

Ведь, как говорил герой известной книги, «У меня нет слов – одни буквы». Примерно те же чувства одолевают морально неподготовленных геймеров. Стоит тебе скормить билет пропускному автомату и шагнуть в выставочный комплекс, как почти мгновенно происходит перетоксикация праздником, шоу и феерией, а также огромным

размахом мероприятия и тоннами креатива. Опять-таки не подкачали организаторы, которые обеспечили толпу посетителей не только ярким зрелищем, красивыми стендами, грандиозными программами, кучей полезностей... Но и армией больше...глазых красоток, щеголявших в вызывающих нарядах по всему периметру – то, от чего пришлось отказаться Е3. Вот они, вот миллионы евро, текущие в нужном русле!

### Готично!

Среди увиденного особо порадовали Microsoft, которые в очередной раз раскинулись пышным садом с деревцами, фонтаном и прочими признаками



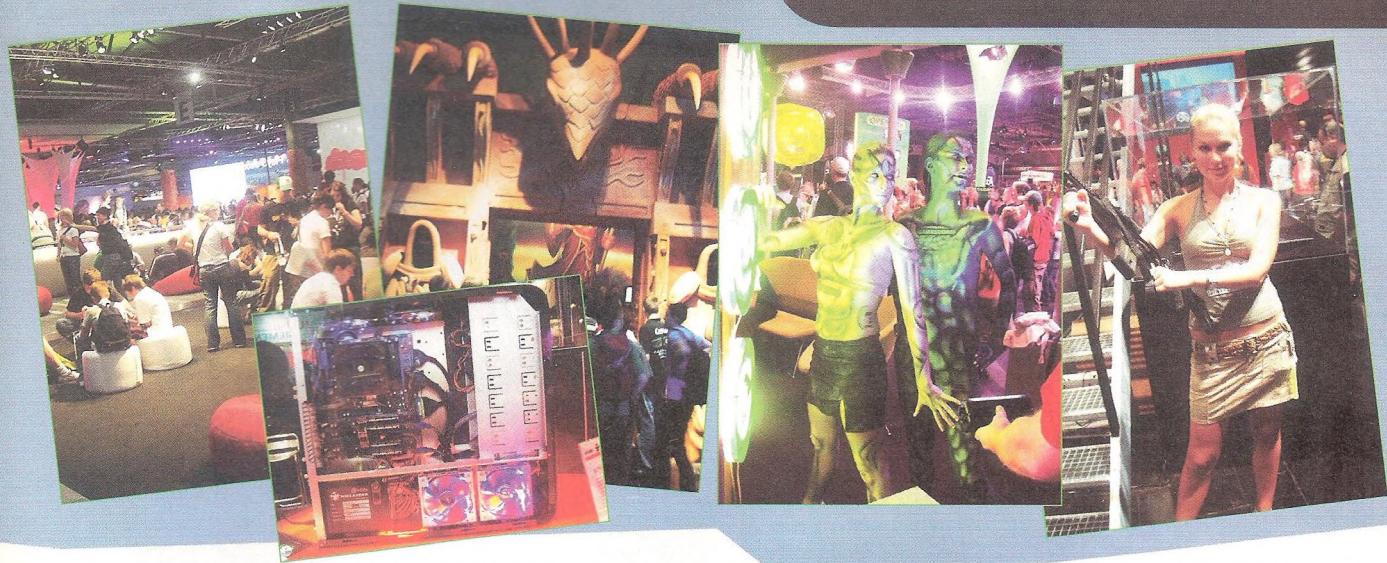
Выставочный комплекс Leipziger Messe, где уже пятый год проходит Games Convention, представляет собой семь гигантских залов из стекла и бетона. Выставка проходила в четырех из них, а остальные были отданы администрации и бизнес-центру. Общая площадь колосса – 80 тыс. кв. м.

В рамках выставки прошли:

21–23 августа – Кон-

ференция разработчиков игр  
23 августа – пресс-конференции для массмедиа  
24–27 августа – свободный вход для всех желающих  
GC'06 посетило:  
183 тысячи геймеров  
2600 журналистов





ми живой природы, перемежеванными X-Box'ами и симпатичными девушками. Но призовое место в этой зеленой красоте занимали плакаты и флаги «Games for Windows», напалмом гревшие сердца верных приверженцев грызуна и клавиатуры. Аминь.

Невдалеке примостился солдатище из Unreal Tournament 2007 высотой в трехэтажный дом, под которым не фотографировался разве что ленивый. На этом гигантотамии не закончилась; возле стенда War Front имел место быть фантастический нацистский аналог маленького Шагающего Танка из StarWars, только вот времен Второй мировой и в полный рост. Признаемся по секрету, для создания нужного антуража — штука весьма полезная. А утыканые стрелами стены замков, противопехотные коляя, орудия пыток и дорогие спортивные машины создавали, не побоимся этого слова, целый водоворот разных миров, между которыми можно было перейти всего десятком шагов.

Картину весомо дополняли праздно шатающиеся вокруг герои игр — явились даже Сэм Фишер и Гэндальф Белый. Но настоящий фурор произвел Дарт Вейдер, гордо пропдефирировавший по залу в компании имперских штурмовиков.

Плюс к этому, на стенах и в специальных помещениях для зверских и жестоких игр, куда пускали строго тех, кому стукнуло 16 или 18 (в зависимости от «зверскости» игры), можно было самолично опробовать еще не вышедшие

Might&Magic, ScarFace и прочие знатные безобразия.

### Фу

Впрочем, иногда пробивало и на рвотные позывы. Например, на стенде THQ — зрелище это было, мягко говоря, не фонтан. Нет, честно, такого гадкого подвоха от издателя S.T.A.L.K.E.R.a (мы специально не шутим по поводу даты выхода этого шутера, потому что о нем нужно говорить либо хорошее, либо ничего) никто не ожидал. Их стенд вообще никак не был оформлен — плакаты с логотипом и уродцами из игры мы в расчет не берем, — а ведь сконструировать нечто мрачно-великолепное в постапокалиптическом стиле (при наличии фантазии и денежных средств) было проще пареной репы. Кстати, очень обидно, что у западных игроков ажиотаж по поводу нашего игрового мессии S.T.A.L.K.E.R.a почти пропал. Если год назад за диск с игрой посетители выставки готовы были совершил геноцид в какой-нибудь небольшой африканской стране и выложить любые деньги, то сейчас о нем, похоже, все забыли. Ну ладно, не будем о грустном. Мы ведь на празднике!

### Искусственное искусство

Кстати, чтобы праздник был действительно веселым и чтобы у посетителей голова волчком не завертелась от сплошного обилия игр, организаторы обеспечили всех желающих самым необходимым. Хочешь, чтоб адреналин

бил из ушей, как из брандспойта, и немножечко стекал по ногам? Можешь соизволить погонять на картах. Или вскарабкаться по альпинистской стенке. Или потаращиться на пируэты роллеров. Или почувствовать себя белкой, прогуливаясь внутри здоровенного вращающегося гранитного колеса. Или... ну, в общем, заняться было чем. А что уж говорить о брейкерах, зажигающих не по-детски, танцовщиц в мини, которые зажигали еще круче, и певца, смахивающего на Боба Марли, ставшего выставочным богом во плоти?

К тому же имелся целый зал компьютерного искусства, где можно было как войти в состояние смешанного штопора и ступора от потрясающих картин, нарисованных с помощью компьютера,

### Музыкальная пауза

Перед официальным открытием GC в Лейпцигской опере можно было насладиться игрой Пражского симфонического оркестра, который просто катапультировал геймерский слух в музыкальный рай с помощью лучших хитов из саундтреков к компьютерным играм.

так и поглазеть на динозавров древности вроде игрового автомата Pong. Если вы не имели чести лично жить в Америке 72-го года, то, наверное, не знаете, что он является третьей по счету созданной видеоигрой в мире.

На этой выставке была даже открыта целая секта Pong'a с десятком поразительных гаджетов.

Также в рамках мероприятия прошли чемпионаты по Quake, CS, WC3 и FIFA с максимальным призом в 50 тысяч евро.

Но самое приятное, что и те, кто к профессиональному геймингу отношения не имел, а просто поглазеть пришел, без подарков не остались. Все, у кого извилины шурпули, руки длинные были да наглость имелась, могли совершенно на халяву отхватить презенты, начиная с футбольных мячей и заканчивая новенькими видеокартами, компами и приставками нового поколения (X-Box 360).

А для особо придирчивых и желающих оттянуться по максимуму имелись конкурсы по компьютерному тюнингу и парочка хитрых игровых гаджетов.

### Вилкоммен цу парадиз

В общем, это был геймерский рай, причем на земле. И пусть всякие снобы лучше вставят в себя пробку и не зудят, что, мол, «если признаешься по правде, то между GC'05 и GC'06 кардинальных различий в развлечениях особо не наблюдалось» и прочее бла-бла-бла. Пускай зерно истины в их словах все же завялялось, праздник все равно удался на славу, да еще и в каких масштабах!

Кстати, на следующих двух страницах мы припасли для тебя небольшой подарок. Можешь не благодарить.

# Сбор урожая

## Лучшее с выставки Games Convention 2006

**B**Лейпциге щедрые игроделы показали столько потрясающих проектов, что голова просто шла кругом! Но чтобы рассказать обо всем и сразу, понабиться выпустить трехтомную «Шпиль!»-энциклопедию. Так что мы в добровольно-принудительном порядке ограничимся самым лучшим из увиденного, опустив рассказ о всяких UT2007, C&C3, DmofM&M и прочих супер-известных проектах. Готовы побиться об заклад на что угодно, ты знаешь о них больше самих разработчиков.

### Игры

#### Field Ops

В общем-то, эта штука покорила сердца геймеров, просто таки просверлившись через мозг. Ведь сделать тактическую стратегию, в которой ты самым стандартным образом отдаешь подчиненным приказы с видом «сверху» и в любой момент можешь переключиться в режим шутера и самолично выбить дурь пополам с мозгами из супостатов, – затея весьма и весьма интересная. Причем графика игрушки смотрится великолепно в обоих ре-

жимах, а игровой процесс по-настоящему затягивает.

Потенциал: 12/12

#### Battlefield 2142

Если на дворе минус много по Цельсию – так холодно, что кровь замерзает в жилах, то, скорее всего, начнется хаос. И война. Именно такое светлое будущее пророчит нам EA через 136 лет. Тогда наступит глобальное похолодание и развязется такой масштабный конфликт, что Вторая мировая

своловам неслабого перцу. Мехи, космические корабли и прочая футуристическая техника нового Battlefield явно грозится отнять хлеб у UT2007 и сильно поспособствовать развитию сетевого геноцида.

Потенциал: 12/12

#### Medieval II: Total War

Помнишь картины «Властелин Колец», «Трою» и исторические рубилова иже с ними? Так вот, там потасовки выглядели на уровне школьной самодея-

#### Звездные войны

Кроме всего прочего, выставку посетили такие зубры игроделья, как Вилл Райт (EA), Питер Мулино (LionHead), Харви Смит (Midway), Билл Ропер (Flagship Studios) и даже сам господь бог собственной персоной – Гэйб Ньюэлл (Valve), отец Half-Life. Многие из них распинались на пресс-конференциях и выступали перед широкой аудиторией зевак, рассказывая о том, какие они, игроделы, отчаянные молодцы, как они нас собираются благословлять лавиной гениальных игр, а также поделились парочкой секретов производства игр. Вот, например, продюсер Splinter Cell: Double Agent заявил, что самая сложная часть в создании любой игры – найти команду, которой работа будет не только по плечу, но еще и в кайф. Вот так вот.

покажется игрой в песочнице. Европейский Союз с чувством, с толком и с расстановкой мочит Азиатскую Коалицию, которая, в свою очередь, в долгу не остается и задает белым

тельности, поверь на слово. Настоящее месиво – это Medieval II: Total War. Когда воины сходятся лицом к лицу, кромсают друг друга в винегрет, поливают свинцовым огнем и бабахают

из многочисленных пушек, ты, поправляя отвисшую челюсть, понимаешь: вот она, вот она, лучшая историческая стратегия всех времен и народов!

Потенциал: 12/12

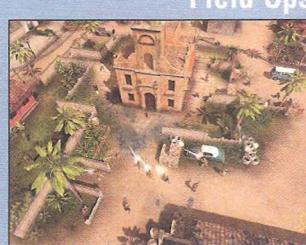
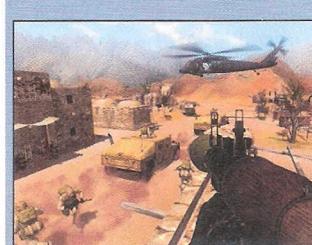
#### Need For Speed Carbon

В общем-то, возвращение к ночных нелегальным гонкам и новые тонны тюнинга прожженных геймеров не удивили и особого впечатления не произвели. Правда, множество тех гонщиков, у которых четырехпоршневое сердце перегоняет бензин по венам, были нескажанно рады немного попускать слюни на симпатичные, но явно хорошенько подкрашенные ролики из игры. Остается надеяться, что в конце года EA не посрамит славное имя великого Underground'a.

Потенциал: 10/12

#### Joint Task Force

Мы малехо потестили эту игрушку на выставке и со всей ответственностью заявляем: стратегия должна получиться более чем отменной. Сюжет JTF рассказывает о вооруженном конфликте в недалеком будущем, в котором с одной стороны выступает союз крупнейших



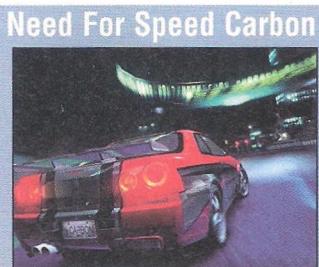
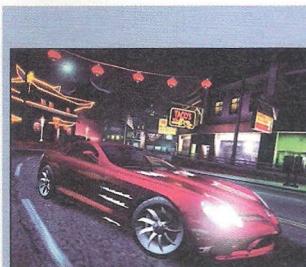
Field Ops



Medieval II: Total War



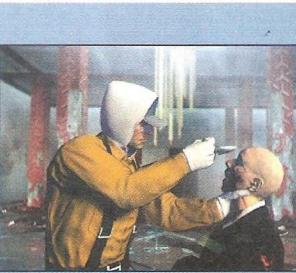
Battlefield 2142



Need For Speed Carbon



Joint Task Force



Kane &amp; Lynch



Sabotage



государств, а с другой – их заклятые враги, террористы. Потрясающая реалистичная графика, помноженная на не новую, но вполне съедобную тактическую модель, даст весьма и весьма плодотворный результат. Бои в городах выглядят бесподобно, а техника прорисована до мельчайших деталей и действительно выглядит просто впечатляюще. Ждем с нетерпением.

Потенциал: **11/12**

### Sabotage

Если скрестить Сэма Фишера с Солидом Снейком, надеть на получившийся гибрид юбку и отправить во Вторую мировую вести подрывную деятельность... То... нет, мой меленький извращенец, нас в психушку не заберут. На самом деле, мы получим Вайолэт – сотрудницу британской разведки MI6 и по совместительству героиню нового *stealth-action'a* Sabotage. И пускай она не писаная красавица, а лицом больше смахивает на участницу финской женской сборной по хоккею, в рукаве у нее имеется пара хитрых кошмарей, несколько лезвий и десяток гаджетов. Так, вражине

подлой глотки чиркать да диверсии разные творить. Аминь.

Потенциал: **10/12**

### Kane & Lynch

Как метко подмечают психологи, человека в этом мире может серьезно зацепить только три вещи: психи, глобальные катастрофы и обнаженка. И психов есть у меня. Вернее, один. Маньяк, у которого, как любят говорить Олмер, чуток протекает чердачок. Плюс к нему прилагается еще один наемник. Вместе – два пути, утопленные в кровище и заставленные трупами, полные неприкрытой жестокости и остого цинизма. Не забудь почистить пистолет к 2007-му.

Потенциал: **11/12**

### World In Conflict

В лучших традициях С&С, мерзкий Советский Союз нападает на белых, пушистых и совсем беззащитных американских гамбургеров да жалобно скрывающихся европейцев... После чего начинается масштабная стратегическая мясорубка с красивой графикой и морем спецэффектов. Фанаты Red Alert обязаны ждать.

Потенциал: **10/12**



World In Conflict



и Xbox. При этом у лялечки Wii картинка чуть ли не на порядок красивее, чем у PS3. В общем, вау.

### Wii

Примерно первые пятнадцать минут знакомства с новой консолью от Nintendo нас одолевало стойкое чувство, что японцы навернулись головой об асфальт с высокого обрыва: но как можно было создать такое дикое управ-

### Гаджеты

Так любил говорить старина Сталин, приказывая расстреливать ни в чем не повинных рабочих и крестьян. Но у нас здесь есть более оптимистичная информация, чем воспоминания о светлом прошлом. Организаторы GC – Leipziger Messe – так загордились по поводу колоссального успеха своей выставки, что решились ни много ни мало покорить Азию. С 7 по 9 сентября 2007 года в Сингапуре пройдет первая выставка-конференция Games Convention Asia. Так что берегитесь, желтолицые братья!

ление? А потом наступило прозрение. Все-таки создателям нужно было оставить первое название, Revolution, потому что по ходу дела их система управления воистину революционна. Некий tandem обычного пульта-лентяя и аналогового джойстика – удобнее даже, чем родная мышка и клава, а тем паче джойстики всяких там PS

ния С. Однако такого огромного дисплея, как PSP, он не имеет, да и графика по качеству заметно отстает. А еще, учитывая тот факт, что Sony собирается основательно понизить цены на свою портативную консоль, у него не остается никаких шансов.

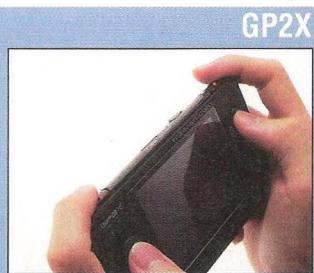
*Khaj-Tosin, Butcher  
Киев-Лейпциг-Киев*



Wii



GP2X



# Strim

## Лучший FIFA-кер Украины

За последние два года число «фифакеров» в Украине резко возросло, но по-настоящему достойных прогеймеров среди них не так уж и много. Есть всего 8–10 киберспортсменов, показавших более-менее стабильную игру два сезона кряду. Один из них – **Леонид «Strim» Селецкий**, он в свои 16 лет уже завоевал все награды, которые мог завоевать в Украине – кроме только первого места на WCG.

**ШПИЛЫ:** Приветствую, великий повелитель виртуального мяча!

**Strim:** Приветствую и тебя, лучший киберспортивный журнал Украины.

**ШПИЛЫ:** Это лето было жарким: WCG, потом KARPATY SUMMER CUP, и на закуску ASUS SUMMER CUP. Ты проиграл Grand Final WCG UA 2006, но потом поднял два крупных чемпионата, после чего я не единожды слышал высказывание «Strim – лучший в Украине». Но что случилось на WCG? Почему ты проиграл?

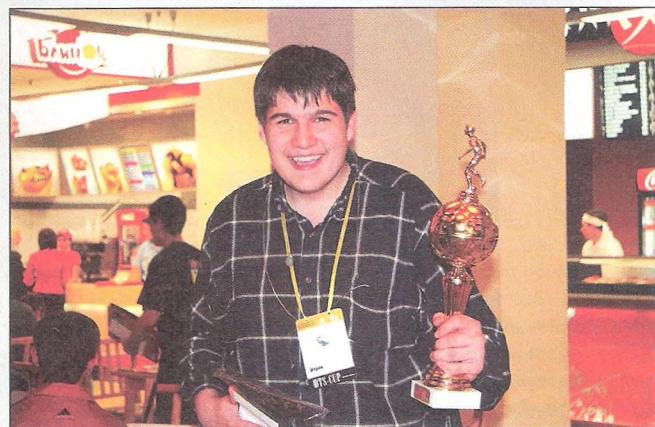
**Strim:** На WCG у меня не выдержали нервы... Каждая игра решала твою судьбу, так как система проведения турнира была групповой, а не Double Elimination: проиграл одну игру вне группы и все – можешь ехать домой. Я очень нервничал во время игр. В группе я выиграл у двух соперников и одному проиграл, тем самым вышел со второго места из

группы, а в сингле я встретился с Eq-Master.Vc. Он довольно сильный соперник, да еще мне с ним не повезло... Выигрывая по ходу матча 2:0, я проиграл 2:4. Когда Мастер начал забивать мне мячи, я просто посыпался в обороне...

**ШПИЛЫ:** Бывает... Помню, перед Grand ты даже приехал во Львов, чтобы потренироваться с командой Shpil-minioN. А как ты готовился к кубку «Карпат» и к ASUS'у?

**Strim:** Да, я приезжал буквально за три дня до WCG в самый красивый и приятный город в Украине – Львов (IMHO). Меня встретили мои хорошие друзья из Shpil-mN. Благодаря им я очень сильно поднял свой skill и очень классно провел время.

К «Карпатам» и «Асусу» я вообще не готовился: в день играл две-три игры, и мне этого хватало. Я играл for fun, не переживая ни о чем, в отличие от WCG. Лично я считаю, что если очень много тренировать



ся, то ты вообще теряешь свой скайлл.

**ШПИЛЫ:** Как часто ты играешь по Интернету?

**Strim:** Раньше я много играл на ESL и оплачивал огромные счета за Интернет. Но сейчас я иногда играю friendly и могу сыграть на clanwars за мой клан H2k-gaming.

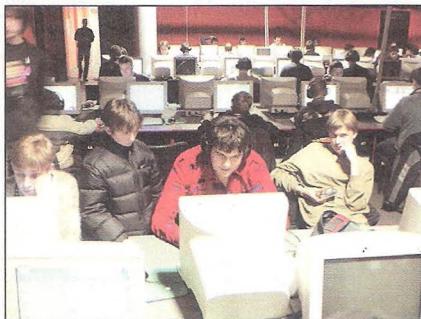
Могу сказать, что если игрок будет наблюдать, как играют отцы (такие как я), то он сможет чему-то научиться. Но если игрок ставит себе цель больше, чем просто участие, то ему необходимо играть по Интернету с сильными игроками на онлайн-чемпионатах.

**ШПИЛЫ:** Кстати, злые языки твердят, что на ASUS Cup не было достойных оппонентов, и только поэтому ты занял первое место.

**Strim:** Да, можно согласиться, что таких оппонентов, как на Asus Spring Cup, не было. Но я считаю, что о слабом уровне говорят только от висти. Да и говорят такое только слабые игроки, а сильные – поздравляют. И, могу сказать, что уровень россиян куда слабее, чем украинских игроков FIFA. В России всего 5–6 сильных игроков, а в Украине их намного больше!

**ШПИЛЫ:** Хотел еще спросить: ты много играешь... Киберспорт не мешает личной жизни и жизни в целом?

**Strim:** Если правильно сомневаться, то, думаю, нет. Но у меня этого не получается! Киберспорт очень сильно втягивает, и бросить это дело с каждым днем все труднее и труднее. Но я хочу завершить карьеру. Не знаю, может,



на год, пока в универ не поступлю, а может, навсегда.

**ШПИЛЫ!** Понятно. Слушай, ты уже не первый год в киберспорте и, безусловно, в курсе всего, что происходит внутри. Что ты думаешь о развитии киберспорта в Украине?

**Strim:** Если в прошлом году устраивались чемпионаты раз в два месяца (и это уже было классно!), то в этом году проходит уже по два чемпионата в месяц! Соответственно, поднимается скайл игры наших игроков. В новой версии FIFA появились новые дарования: Walkman, Master, Shadow, ты тоже входишь в их число... еще Ftbol\_FAN и многие другие... Я думаю, что года через два с FIFA все будет просто замечательно. Хочу, пользуясь случаем, поблагодарить людей, которые занимаются развитием этой дисциплины в Украине: Shpil-



mN.Blind (Львов), Vegas.C-Club (Киев), Gera.Vault City (Киев), Dancer.Trinity (Киев) и многих других.

**ШПИЛЫ!** Буквально несколько дней назад вышла демонстрационная версия FIFA 07. Что ты можешь сказать о ней с точки зрения киберспорта? Насколько изменился сам игровой процесс и трудно ли будет переквалифицироваться?

**Strim:** Я пока в ней не играл, так как для меня еще «не закончилась» FIFA 06. Впереди еще пару чемпионатов в Киеве, Лига чемпионов на ESL... Но я наслышан, что демка хорошая.

**ШПИЛЫ!** Как ты вообще относишься к ПК-играм? Во что играешь помимо FIFA?

**Strim:** О, я люблю многие игры! WarCraft, DOTY, NFS, Generals и многие другие. Также очень люблю играть в Counter-Strike, тем более что мой брат – известный игрок Михаил «sprut1k» Селецкий. Он сам, к примеру, ездил на ESWC и в качестве игрока, и в качестве представителя от Украины. Именно он мне очень помогает морально на чемпионатах и подсказывает, как лучше тренироваться.

**ШПИЛЫ!** Поделись фирменным рецептом от

**Strim'a:** что нужно для успеха в киберспорте?

**Strim:** Нужно быть уверенными в себе: повторять, что ты лучше, чем противник, но и не дооценивать своего соперника нельзя. Играй хотя бы раз в день с сильным соперни-



ком... Вот и все, больше ничего особенного – только работа над собой!

Виталий «Blind» Полищук



## KARPATY Summer Cup 2006

19

августа во львовском компьютерном клубе C-Club состоялся всеукраинский турнир под эгидой профессионального футбольного клуба «Карпаты» и при поддержке журнала «Шпилы!». Этот чемпионат стал первым в серии и, по словам организаторов, явился в своем роде пробным ивентом. Невизиная на это, все прошло на высшем уровне.

Львов собрал 30 фифакеров со всей Украины. Учитывая факт, что интерес к FIFA львовяне потеряли уже полгода назад, когда команда Shpil-minioN подняла несколько чемпионов кряду, то количество народа в 30 человек было вполне почетно. Гости из Киева, Черкас, Тернополя, Дрогобыча, Ковеля и Бродов приехали не for fun. Они приехали побеждать.

Самому младшему участнику турнира Борису Назаренко было всего 9 лет. Во Львов Борис приехал с мамой из столицы и, проиграв две игры, выбыл из чемпионата, но все равно остался доволен.

Среди остальных гостей из столицы особенно хотелось бы отметить mika\*Planet-X, H2kIStim.c-club и Zelenka\*Planet-X, которые, собственно, и обещали составить основную конкуренцию местным фаворитам. Эти игроки уже не один раз встречались на турнирах в Киеве, но в этот раз Shpil-mN номинально были дома.

Начало турнира не принесло никаких сенсаций. Как и предполагалось, основная борьба развернулась между фаворитами Львова и Киева, увы, большинство очных встреч заканчивались с минимальным перевесом в пользу гостей из Киева, и если бы не Shpil-mN.Manyn@.c-club, львовяне могли бы и вовсе капитулировать. В одной восьмой виннерах Manyn@ с разницей в один мяч, пропущенный на последних минутах, слетает в лузеры, проиграв mika\*Planet-X. В следующем туре от того же mika\*Planet-X со счетом 3:2 слетает в лузеры и Shpil-mN.Chudik.c-club. И последний из Shpil-mN – Spawn – с тем же зловещим счетом 3:2 проигры-

вает H2kIStim.c-club. В результате львовские фавориты все идут по лузерам, а киевляне уже готовы взять ТОП 3.

Первая четвертьфинальная пара лузеров Shpil-mN.Manyn@ и Shpil-mN.Spawn заканчивает свое противостояние со счетом 6:2 в пользу Manyn', а вторая – Zelenka\*Planet-X VS Shpil-mN.Chudik.c-club – 5:3 в пользу киевлянина. Shpil-mN.Manyn@ остается сам с тремя гостями, и теперь только он может отстоять честь львовской школы ФИФА. Он выигрывает первую игру против Zelenk'и и уже в финале лузеров встречается с Mik'ой...

Это был самый захватывающий матч чемпионата. Manyn@ повел в счете 2:0 уже в первом тайме, но во второй половине матча киевлянин восстановил статус кво. Последние минуты прессинга и гол львовянина на 90-й минуте становится ярким завершением матча. Суперфинал Shpil-mN.Manyn@.c-club VS H2kIStim.c-club завершился вовсе не с фишкашным счетом 0:1, и летний кубок Карпат уехал в Киев!

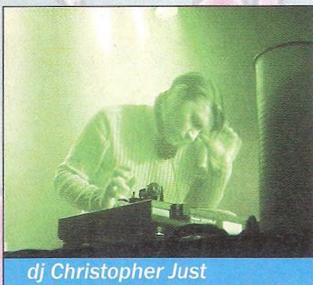
### Результаты:

- 1 место:** Strim.C-Club – 1000 грн + кубок + футболка и призы от спонсора
- 2 место:** Shpil-mN.Manyn@.C-Club – 750 грн + футболка и призы от спонсора
- 3 место:** mika\*Planet-X – 500 грн + футболка и призы от спонсора
- 4 место:** Zelenka\*Planet-X – 250 грн + футболка и призы от спонсора
- 5–6 место:** Shpil-mN.Spawn.C-Club, Splil-mN.Chudick.C-Club – 150 грн + футболки
- 7–8 место:** Yustas, Svjatik – 100 грн + футболки

Этот чемпионат был только началом серии турниров, которые ежеквартально планируются проводиться во Львове под эгидой ФК «Карпаты». Уже сейчас идет подготовка к следующему ивенту. Вполне возможно, что он будет интернациональным и его призовой фонд в несколько раз превысит прежний. Но давайте не будем торопить события, и пускай на все вопросы отвечает время!

Виталий «Blind» Полищук

# Rocking cheers



dj Christopher Just

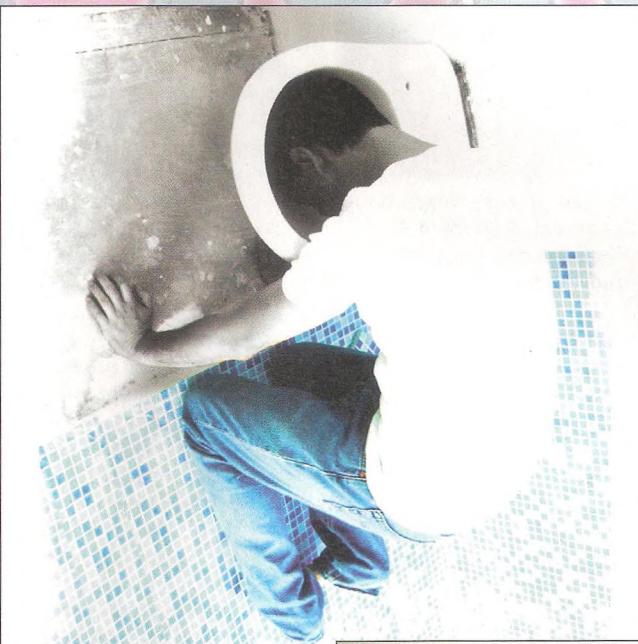
вы, возможность зависнуть в обожаемой аудитории, тем более с крупным размахом, как это делает, например, P Diddy, арендующий яхты Mauro Picotto и расекающий летнее побережье Ибицы в окружении грамотно организованных красавок, появляется не всегда. Но, как известно, в стремлении рождаются в худшем случае приключения, а в лучшем... В лучшем – можно получить и желаемый результат: event с размахом, зацепивший хроники «Mix magazine», и ни в ком случае не скромнее! Дело за малым – место, бюджет, люди (желательно известные и знакомые друг другу) и, конечно, немного вкуса. Тогда точно можно прожечь ярко! Чем это не Chicken Kiev в уютном шатре, где на вечеринке примерно на две с половиной тысячи рейверов Tommie Sunshine, Christopher Just, Sex in Dallas и Da-



Dave Clarke

ve Clarke месят через руку? Но, по слухам, это будет только в конце октября, а живем мы днем сегодняшним...

С чего начать? Сначала получить копеечное разрешение на проведение массовой party и оплатить аренду выставочного зала на ночь, потом подтянуть парочку спонсоров, а дальше – флаеры, плакаты,



John Lord Fonda

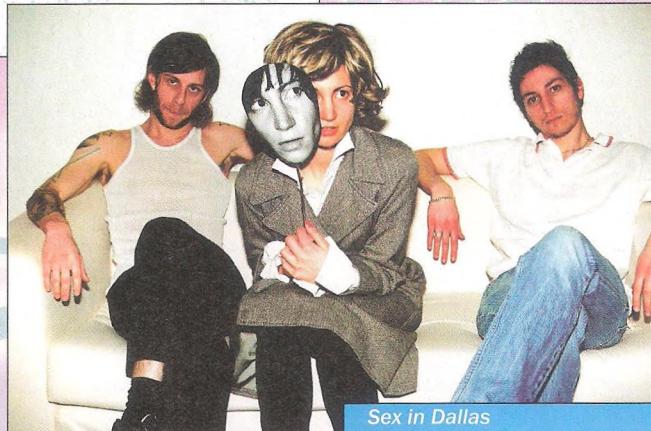
VIP и – собирая друзей! Конечно, есть небольшой риск, что, например, Africa Bambata поговорит со своими богами об Украине и за несколько часов до вечеринки передумает ехать... или Sander Kleinenberg внезапно сойдет с ума... Но и здесь есть страховка: приглашайте многих, кто-то обязательно доедет, долетит. Правда, все равно остается риск попасть в итоге на пару «косарей».

Есть более простой сценарий: организовать все у себя и для себя. Только следует подальше отправить соседей и приготовиться слегка убить интерьер... Зато если не вы, то уж ваша квартира точно имеет все шансы попасть в «Светские хроники»!

Поверьте, при таком уровне подготовки все будет очень весело, главное – берегите себе место, ведь всюду друзья. Есть высокая вероятность где-то под утро застать их на собственной кровати в уставшие-замерзшие позах, и тогда будет очень тяжело объяснить, что ты здесь обычно спишь. Сложно будет получить ответы на жи-

крутит тонны притащенной с собой пластмассы за греческие деньги, легко завтракая апельсинами перед следующим event'ом... Так что почему б не шпилянуть?

Каковы же истинные преимущества данных вариантов self-organized party? Во-первых, не придется искать атмосферу среди пупсов, пробившихся в мегаполис и засоряющих dancefloor как собой, так и своими несчитанными деньгами. Во-вторых, очень мала вероятность, что к вам придут «люди в черном». В-третьих, вообще – вам доступен полный фильтр всего, что вас не устраивает. Да и трудно переоценить наслаждение от возможности подать ценителям звучание темнокожего жиголо Mount Sims или, например, альтернативного француза John Lord Fonda, тем более если он качает electrotech с вокалом Personal Jesus, и вы станете первым, кто притянул этих электронных виртуозов в Украину!



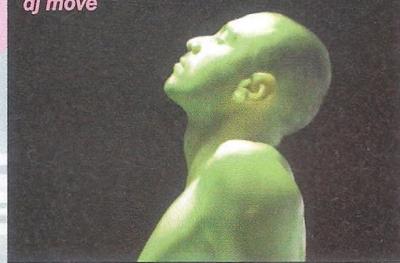
Sex in Dallas

вой вопрос: «Кто пролил Сукаса на белоснежные шкуры у кровати?». В общем, лучше это все предупредить, чем бороться с последствиями.

Чтобы избежать множества хлопот у себя дома, можно, конечно, отчалить в тур с тусс. Берешь компактный чартерный jet – и на Ибицу! Или в Мексику, или даже в Dubai, или, на крайняк, в Ларнаку – там примерно за тысячу две твердой валюты можно организовать виллу и славно пошуметь. Да и Danny Howels'a можно подтащить, все равно он рядом – в Basement club

видимо, есть варианты альтернативного общества и времяпровождения, так что вам осталось лишь выбрать: становиться завсегдатаем местных клубов и мечтать, когда же здесь будет как в Deutschland, или в New York, или... творить культуру самостоятельно, чего всем и желаю!

dj move



# IT-Expo'2006

[www.it-expo.com.ua](http://www.it-expo.com.ua)



**10-13 жовтня 2006**

Міжнародний Виставковий Центр  
Броварський пр-т, 15, Київ

**XVII Міжнародна спеціалізована  
виставка  
ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ**

Організатори:



Генеральний інформаційний спонсор:



Інформаційний спонсор:



Медіа партнери:



Інтернет партнер:



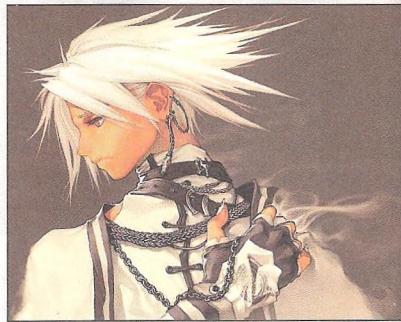
**ПРЕМ'ЄР ЕКСПО**

вул. Пимоненка, 13-б, Київ, Україна, 04050

Тел: +38(0) 44 4514160, Факс: +38(0) 44 4514161, e-mail: comp@pe.com.ua, [www.it-expo.com.ua](http://www.it-expo.com.ua)



# Хван Тай Ким: новая волна в море концепт-арта



**К**огда первые его концепты появились в Сети, тут же возникла целая армия фанатов этого корейского художника. Его стиль был настолько отличным от привычного аниме-стиля – слишком реалистичным и не-



имоверно крутым одновременно, – что слава нашла его в считанные недели. Хван Тай Ким стал сверхновой молодой звездой игровой индустрии. Даже сверхновой и сверхмолодой: ведь в этом году ему исполнилось всего лишь 28 лет, а первая игра с его дизайном вышла в 2001, когда ему было 23.

Тай Ким обрел популярность благодаря своему этно-киберпанковому дизайну персона-



Аска из Евангелиона  
в вольной интерпретации

жей для серий корейских игр: *Magna Carta: Tears of Blood* (PS2), *War of Genesis: Tempest*, *War of Genesis III and War of Genesis III: Part 2* (мультиплатформенные). Его дизайн уже

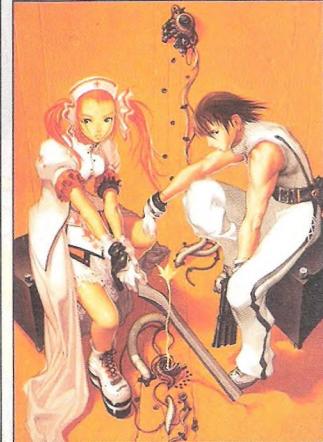


Образец работ Рэнджи  
Мураты

сейчас проявляется в сотнях работ других художников, которые пытаются скопировать его стиль. Действительно, Тай Ким виртуозно комбинирует этно-мотивы, интересные фактуры (кожа, мех, пластик) и футуристический дизайн, насыщенный необычными деталями в одежде своих персонажей. Да, по-моему, именно такой одеждой будут блестать

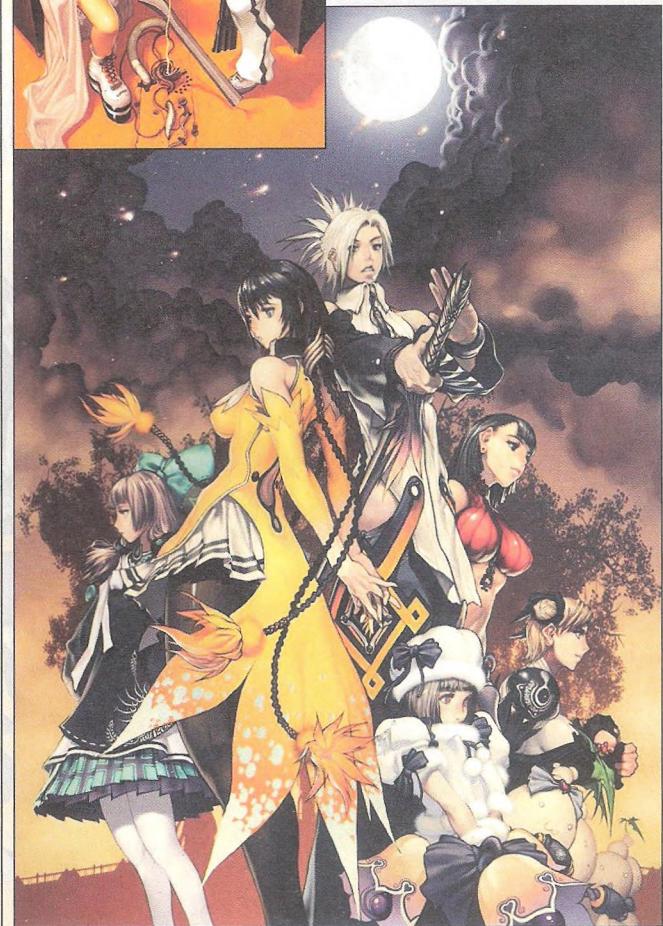
модели на подиумах Парижа году эдак... в 2080-м.

Как ни странно, этот художник сначала планировал построить карьеру в музыке в качестве композитора, позже, попрактиковавшись на выпуске некоторых пилотных серий новых аниме-проектов и рисовании иллюстраций, он вы-



Игровое воплощение  
персонажа

брал игровую индустрию. Дослужившись до главного визуального дизайнера в Softmax, Тай Ким понял, что надо идти в художественный институт. Однако в своих интервью он утверждает, что все технические рисунки, которые ему нужно было сдать для поступления, ему помогли гораздо



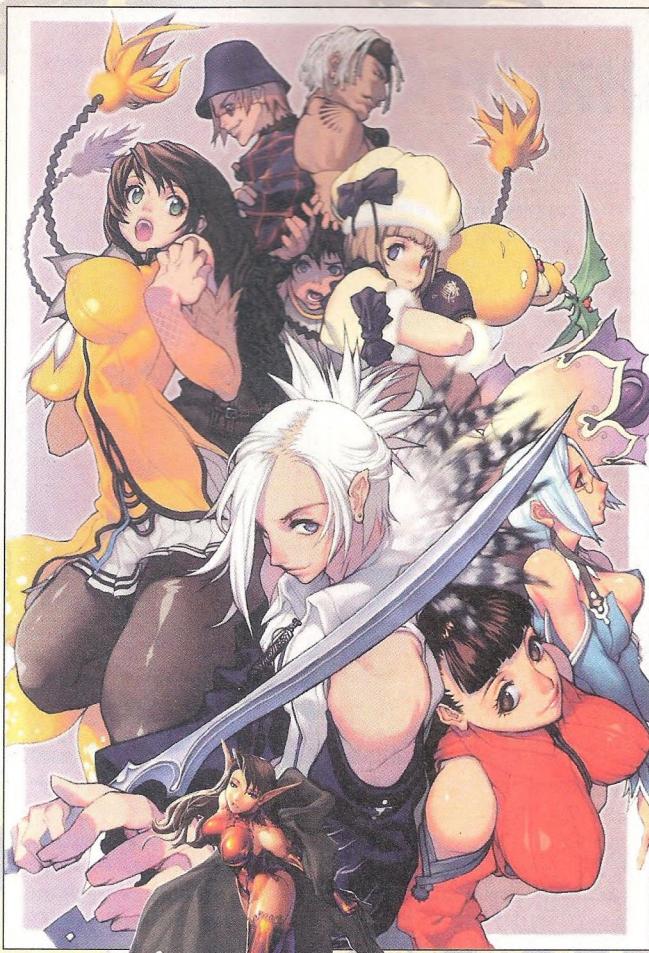
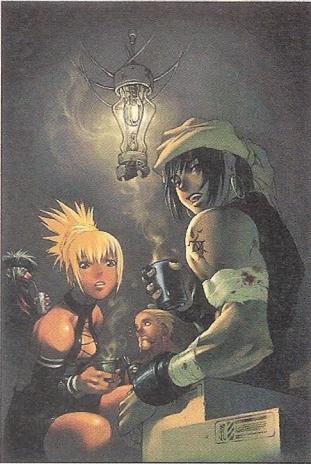


рисунок строится на динамике и светотени, объеме. В работах Тай Кима прослеживается влияние американских и европейских комиксов, его излюбленный прием – сложные и динамичные позы персонажей, многие из которых – это очень эффектные и сексуальные фигуристые барышни. Тем не менее даже критики относятся

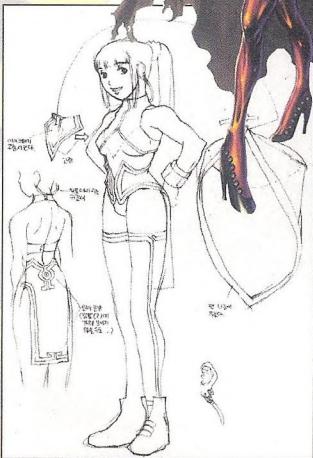


Очередное фигуристое чудо

к нему благосклонно. Некоторые утверждают, что он развел и поставил на новый уровень стиль Рэнжи Мураты (концепт-арт для аниме сериалов *Last Exile* и *Blue Submarine № 6*). Однако его техника исполнения больше напоминает работы не менее талантливого и знаменитого Масамуна Широ (аниме *GITS*, *GITS: Innocence*, *Appleseed* и другие). Таким образом, получается эффектная комбинация, которую Тай Ким воплощает с помощью компьютерной графики. Кста-

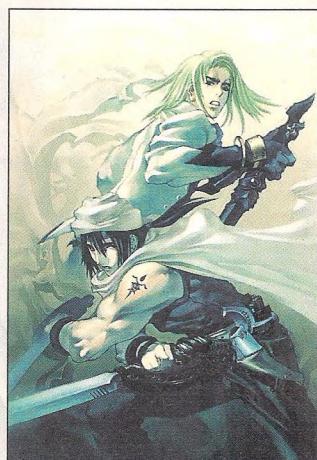


ти, говорят, что для дизайна нужен сверхмощный компьютер, без которого будет сложно, но Тай Ким работает на ПК



больше, чем сама учеба. Успехи на художественном поприще он сумел реализовать не только в дизайне и иллюстрациях, он также занимался созданием непосредственно 3D-моделей для игр. Чаще всего он признается в пристрастии к RPG, файтингам и гоночным играм.

Говоря о своем стиле рисования, Ким соглашается с тем, что он больше западный, чем восточный. Ведь на Востоке принято, что рисунок строится на линиях, а на Западе любой



с конфигурацией Pentium 3 700 МГц, 512 Мб памяти, с планшетом Wacom Tablet и программой для рисования Painter 6.0.

Несмотря на все его успехи, пока еще не издан ни один его официальный артбук. Однако его работы были опубликованы



в многих сборниках и арт-изданиях: *Comickers Art Style Vol.1* (японское издание), *OXIDE*, *OXIDE 2: Carta Numinous*, *OXIDE 2x, Act III: Scene 8, Io: Art of the Wired*, игровой *Ragnarok Online Official Fan Book*, *Range Murata's Robot vol.05*, *Japanese Comickers 2: Draw Manga and Anime Like Japan's Hottest Artists*. Его постоянно приглашают в комикс-проекты для рисования мощных обложек или нескольких цветных страниц в комиксе.

А толпы фанатов продолжают ожидать очередные RPG в его оформлении... Это талант.

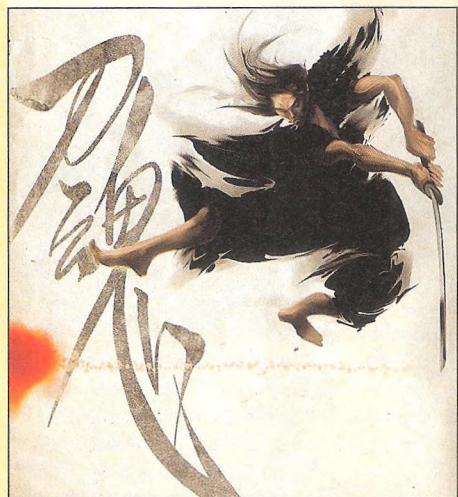
Happyness

# Второй Киевский Аниме Фестиваль на подходе!

Официальный сайт фестиваля: [www.anirai.kiev.ua](http://www.anirai.kiev.ua)

**В** прошлых номерах журнала вы уже узнали о том, что в Киеве стали проводиться крупные мероприятия, посвященные японской анимации. В апреле этого года прошел Первый Киевский Фестиваль Аниме. Не заставил себя ждать и второй. Он пройдет с 26 по 29 октября в Доме Кино (ул. Саксаганского, 6, ст. м. Дворец Спорта).

На Первом фестивале было много показов аниме на



широком экране, но было мало косплея (выступлений активистов в костюмах любимых персонажей). В октябре организаторы решили кардинально исправить ситуацию и предоставить вниманию публики целый ряд интересных мероприятий, связанных

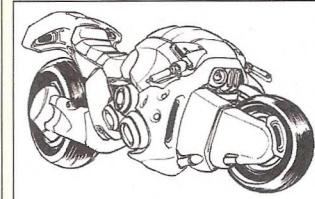


с японской культурой, аниме и мангой.

На протяжении феста пройдут различные мастер-классы и лекции, с помощью которых вы сможете узнать: что такое косплей, сложно ли сшить костюм самому или заказать из Японии, как создается анимация, как научиться рисовать в стиле аниме,

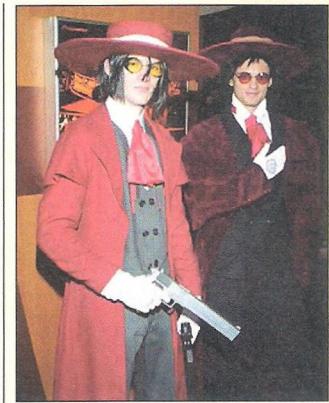
как красить рисунки с помощью компьютерных программ и многое другое.

Дни фестиваля условно поделены на День открытия, второй – День Кавая, следующий – Готики, последний – закрытие фестиваля. В дни Кавая и Готики основные мероприятия будут посвящены раскрытию этих популярных тем японской анимационной и косплейной культуры. Например, в день Готики вы услышите лекции о готике в аниме, узнаете, откуда ведет свои корни готичный косплей и как связан японский театр Кабуки с готическим стилем японского ро-



ка – visual key. Сможете оценить усилия отечественных косплееров, которые продемонстрируют свои самые экстравагантные наряды, и послушать готичную музыку в исполнении молодых коллективов.

На закрытии вы сможете посмотреть выступления всех

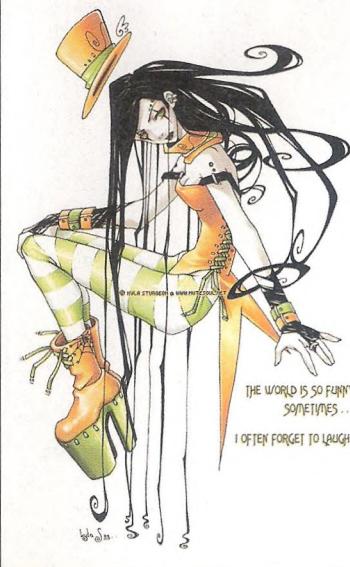


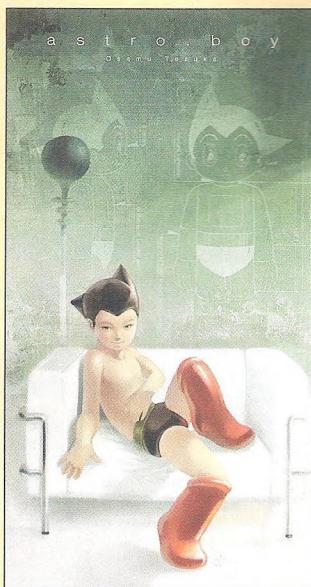
номинантов основных конкурсов фестиваля, которых в этот раз целых восемь: фанарта, авторского рисунка, манги, косплея-дефиле (на лучший костюм), караоке, косплея-сценки (костюмы +



театрализованное выступление), AMV-клипов, аниме-фигурки. Состоится торжественное вручение ценных призов победителям и официальное закрытие фестиваля.

Кроме показов самого нового лицензионного аниме на протяжении четырех дней, также запланированы соревнования на PS2 по культовым японским файтингам. В рамках мероприятия будут показаны самые интересные и смешные AMV-клипы, состоится





выставка-экспозиция рисунков и манги художников, выставка разнообразных аниме-фигурок. Также будет представлен мастер-класс по созданию аниме-фигурок своими руками и мастер-класс по оригами. Запланированы показательные постановочные бои восточных единоборств.

Конечно, организаторы не могут раскрыть всех подготовленных сюрпризов, но, кроме



перечисленного, вас ожидают еще много интересных событий. Таким образом данный фестиваль будет нести не только культурно-развлекательный аспект, а еще и просветительский – в доступной форме любой желающий, даже не знакомый с японской анимацией и связанной с ней субкультурой, сможет узнать, что это такое и с чем его едят. Чувствуя, что очень скоро Киев так и до аниме-вечеринок доберется...

Список аниме показов, которые пройдут на фестивале:

- «Невинность» (GITS2: Innocence) Полнометражный фильм, 2005 г., режиссёр Мамору Осии Долгожданное продолжение легендарного философского киберпанка «Призрак в доспехе», виртуозно исполненная динамичная притча невероятной визуальной силы.

• «Прочти или умри» (Read or Die)

OVA-сериал, 2001 г., режиссёр Кодзи Масунари

• «Карас» (Karas)

OVA-сериал, 2005 г., режиссёр Кэйити Сато

• «Войны Венеры» (Venus Wars)

Полнометражный фильм, 1989 г., режиссер Йосикадзу Ясухико

• «Ночные воины» (Night Warriors: Darkstalkers Revenge)

OVA-сериал, 1997 г., режиссёр Масаси Икаэда

• «Куклы-паразиты» (Parasite Dolls)

OVA-сериал, 2003 г., режиссёр Кадзую Накадзава

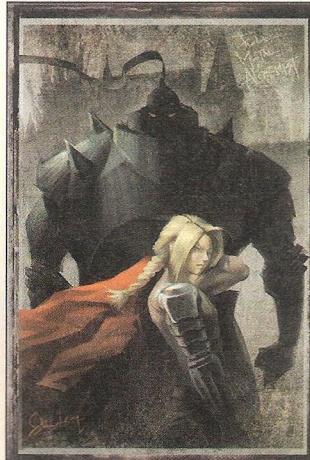
• «Мертвые листья» (Dead Leaves)

OVA-сериал, 2004 г., режиссёр Хирюки Иманиси

(о нем мы писали в предыдущих номерах журнала)

• «Призрак в доспехе: комплекс одиночки» (Ghost in the Shell: Stand Alone Complex)

Телесериал, 2002 г., режиссёр Кэндзи Камияма



• «Гигант Робо» (Giant Robo)

OVA-сериал, 1994 г., Ясухиро Имагава

• «Макроросс-плюс» (Macross Plus)

OVA, 1995 г., режиссёр Сёдзи Кавамори

• «Полиция будущего: монстр» (Patlabor WXIII)

Полнометражный фильм, 2001 г., режиссёр Фумихико Такаяма



• «Гравитация» (Gravitation)

OVA-сериал, 1999 г., режиссёр Синъити Ватанабэ

• «Воскрешение ниндзя» (Ninja Resurrection)

OVA-сериал, 1998 г., режиссёр Ясунори Урата

• «Один» (Odin)

Полнометражный фильм, 1985 г., режиссёр Эйити Ямamoto

• «Рагнарок» (Ragnarok the Animation)

Телесериал, 2004 г., режиссёр Мьюнг-Джин Ли

Переложение сверхпопуляр-

ной многопользовательской ролевой игры в анимационный формат позволяет геймерам увидеть на экране полюбившихся персонажей, действующих в рамках уникальной истории из жизни королевства Рун-Мидгарда.



• «Джинки» (Jinki: Extend)

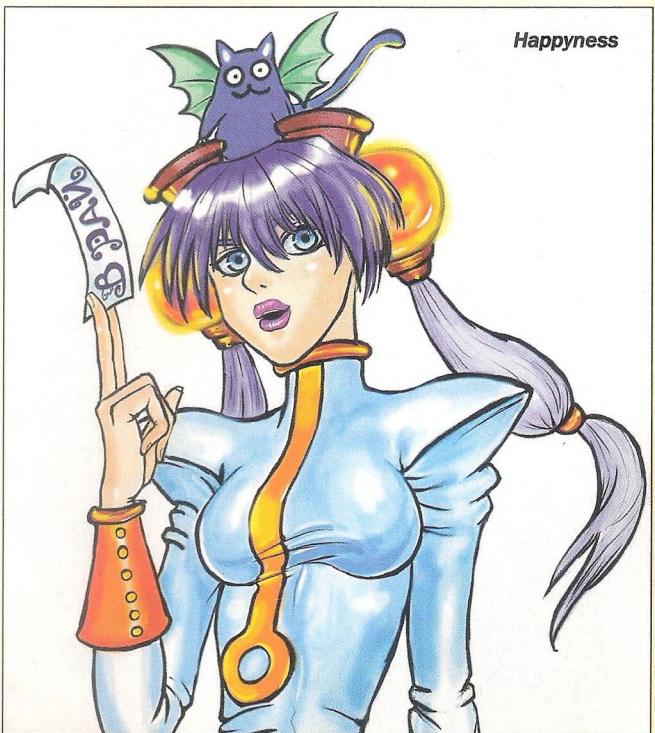
Телесериал, 2005 г., режиссёр Масахико Мурата

• «Гренадёр» (Grenadier)

Телесериал, 2004 г., режиссёр Хирюси Коудзина

• «Махороматик» (Mahoromatic)

Телесериал, 2001 г., режиссёр Хирюки Ямага



# Клава для ценителей шутеров

**Е**сть много клавиатур, хороших и разных, маленьких и больших, мультимедийных и простецких... А в последнее время появилось немалое количество «клав», которые созданы специально для ценителей жанра FPS. На них вы не найдете раскладки qwerty или полного цифирного блока, а только то, что нужно для «квакеров» и «контрстрайкеров». Зато с такой «клавой» бегать по игровому миру, не в пример прямоугольной классической клавиатуре, намного удобнее.

В нашу «шпильную» тестовую лабораторию попала одна из немногих клавиатур такого рода, представленных на украинском рынке, — Cyber Snipa Game Pad. Она состоит из двух блоков: основного (где расположены все кнопки) и подставки под ладонь. Интересно, что отделить их друг от друга невозможно, но зато подставка под ладонь свободно сгибается, но это, по большому счету, ни к чему. Подключение осуществляется при помощи USB-порта, Snipa определяется как стандартное устройство (драйвера не требуются) и может параллельно уживаться с любой другой клавиатурой. Все время, пока «клава» включена, на ней светится светодиод синего цвета.

Сначала это все очень забавно и интересно, но со временем начинает серьезно напрягать. А ведь выключить его нельзя. Нет, можно, конечно, применить магическую силу молотка или отвертки, но ведь

турьи покупаются не для проведения актов вандализма, ведь так? На клавиатуре нельзя отключать подсветку, зато можно включать дополнительный свет. На задней части корпуса нашелся невзрачный включатель двух дополнительных светодиодов, которые подсвечивают еще и нижнюю часть клавиатуры. Полный праздник, но в темноте смотрится очень даже эффектно!

Тестирование клавиатуры проводилось в таких популярных играх, как Counter-Strike и Quake. На связку «WASD» очень удобно ложатся пальцы левой руки, большой палец и мизинец тоже почти всегда попадают на близлежащие



клавиши. Удобно переключать и оружие, правда, не сразу привыкнешь, что цифровой блок «1...7» смещен на сантиметр влево по сравнению с обычной клавиатурой, зато за семеркой не нужно далеко тянуться.

В шутерах мы, как правило, очень часто прыгаем. И тут Snipa показала свой первый недостаток: «пробел» слишком мал, и из-за особенности конструкции он тяжело нажимается, а иногда даже западает. То же самое можно сказать

## Технические характеристики

- Комплект: клавиатура + инструкция
- Интерфейс: USB
- Цена: \$ 41 ([www.price.ua](http://www.price.ua))

и о кнопке <CTRL>. К недостаткам также стоит отнести затрудненный доступ к таким кнопкам, как <ALT>, <X>, <C> и <B>. В остальном же клавиатура очень даже неплохая, но сумме в \$ 41, на мой взгляд, можно найти и лучшее применение.

СанСаныч

Устройство предоставлено компанией «Юником консалтинг» ([www.unikom.com.ua](http://www.unikom.com.ua))

Для размещения  
рекламы в рубрике  
«Реальный базар»  
звоните  
(044) 501-9355



Компьютеры для работы и развлечений  
Человеческие цены  
Качественные комплектующие  
Гарантийное обслуживание

tel (+38 044) 454-08-66  
fax (+38 044) 454-08-67  
@ [3d@3dsystems.com.ua](mailto:3d@3dsystems.com.ua)

Basic Home PC 1560 грн!  
Media Home PC 2100 грн!  
Extreme Game PC 3200 грн!



ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ  
с доставкой

Тел.: +380 (44) 204-7444  
+380 (44) 599-6612

[www.pristavki.com.ua](http://www.pristavki.com.ua)  
e-mail: [info@pristavki.com.ua](mailto:info@pristavki.com.ua)

26-29  
ЖОВТНЯ

Виставковий центр  
КІЇВ  
ЕКСПО  
ПЛАЗА  
вул. Салютна, 2-Б

МОДНЕ, СУЧАСНЕ,

ЦИФРОВЕ –  
ТВОЄ ЖИТТЯ!



четверта міжнародна  
виставка-шоу

Цифро**Манія** в)

брендів цифрових  
технологій

NEW

НОВА ЕКСПОЗИЦІЯ



територія ігор

[www.game-expo.com.ua](http://www.game-expo.com.ua)

Співорганізатор  
Gameplay

Технологічний партнер



Золотий  
спонсор



Телепартнер



Радіопартнер

100 FM  
GALA  
RADIO

Генеральні  
інформаційні  
спонсори



Медіапартнери



Замовляй запрошення на сайті: [www.dmania.euroindex.ua](http://www.dmania.euroindex.ua)

Організатор



# Абсолютный максимум в 3D-графике

Для того чтобы воспользоваться преимуществами самой мощной на сегодня 3D-системы, скорее всего, понадобится заменить TFT-монитор на старый добрый ЭЛТ...

**М**ы уже давно понемногу подбирались к проблеме построения квадро-SLI графической системы. Однако все никак не складывалось: материнок под четыре видеокарты в Украине так и не появилось, поэтому в разное время мы пробовали варианты с двухплатными видеокартами GeForce 7900 GX2 и GeForce 7950 GX2. Для системы на видеокартах 7900 GX2 был необходим практически киловаттный блок питания, а для 7950 GX2 очень долго не было драйверов, поддерживающих 4-кратный режим. Вернее, не было драйверов, поддерживающих этот режим официально. Можно было поставить две карточки GeForce 7950 GX2 в режиме SLI, и первая наша попытка сделать это была предпринята еще 27 июня этого года. Все результаты представлены на фото 1. То есть один результат. Из тестов не запустилось ничего, из игр запустилась только Half Life 2 Episode One. Зато эта единственная запустившаяся игра



Фото 1. Первый частично успешный запуск QUAD SLI в нашей тестовой лаборатории произошел еще в начале лета

бодро отрапортовала о QUAD SLI и позволила использовать режим 32xAA, что, впрочем, видно на снимке. Прироста в скорости тогда мы, правда, не получили, поэтому систему особо и не тестировали. Сегодня мы знаем, что зря. Но об этом позже.

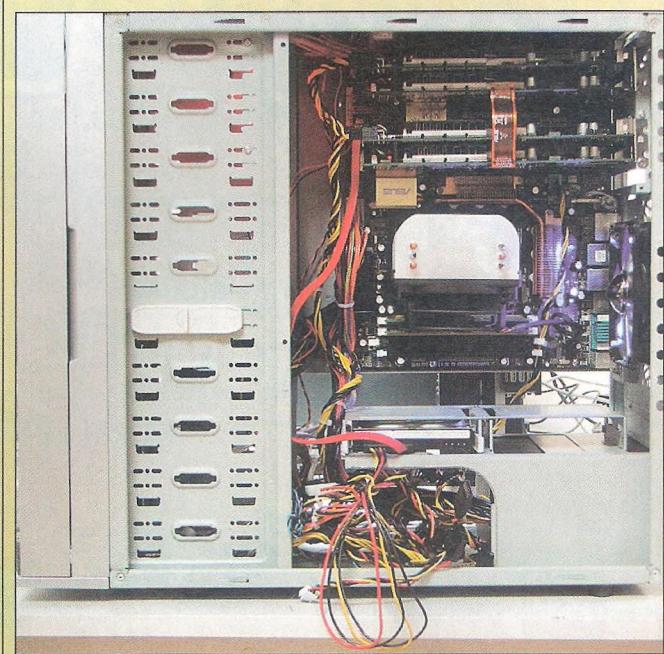
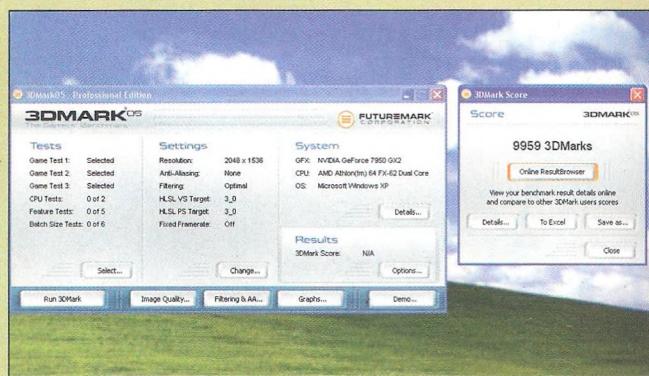
Основной «подопытный» в нашем сегодняшнем тестировании – двухчиповая видеокарта от пока малоизвестной у нас, но очень популярной

у экстрем-геймеров фирмы XFX. Видеокарта GeForce 7950 GX2 представляет из себя двухэтажную сборку из двух видеокарт,

работающих вместе. Но, по заявлению фирмы nVidia, это вовсе не пара SLI в одном конструктиве. Система распознает эту карту как одну двухчиповую, и самое главное – карточке нужен только один PCI-E разъем.

Следует отметить, что протестированные нами экземпляры «XFX GeForce 7950 GX2 M520 1GB DDR3 Extreme Edition» являются несколько разогнанными вариантами референса (частота чипа – 500 МГц, частота памяти – 1,2 ГГц), в частности в нашем варианте частота чипа составляет 520 МГц, а памяти – 1,3 ГГц.

Еще в седьмом номере журнала нашего издательского дома PCWORLD (статья «Соревнование 3D альянсов») наша тестовая отмечала, что эта видеокарта на сегодня является



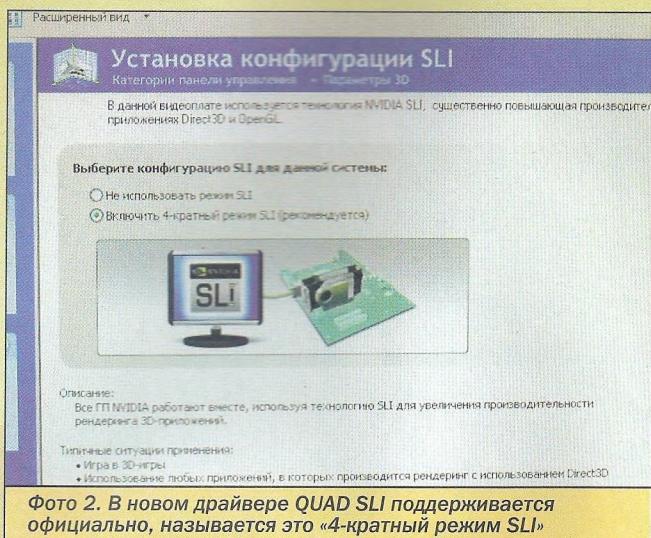


Фото 2. В новом драйвере QUAD SLI поддерживается официально, называется это «4-кратный режим SLI»

оптимальным выбором для построения топовой игровой системы. Теперь мы можем протестировать две такие карты в режиме SLI.

Мы используем тестовую платформу, состоящую из процессора Athlon FX-62 (степлинг 2), материнской платы ASUS M2N32-SLI Deluxe (с обновленным BIOS), винчестером Samsung HD 160JJ 160Gb/7200rpm/8M и памятью Hynix DDR2 PC2-667.

## Мониторо-зависимость

При тестировании самой мощной на сегодня игровой платформы, доступной в Украине, мы, естественно, хотели получить цифры прироста производительности по отношению к системе с одной видеокартой.



карты. Однако первый цикл испытаний ничего не дал. В стандартно используемом нами при тестировании разрешении 1024x768 система QUAD SLI если и давала прирост в скорости, то в единицы процентов, которые нас не устраивали. Система явно напрашивалась, чтобы ее пого-

нили в более высоких разрешениях. У большинства TFT-мониторов максимальное разрешение, увы, лишь 1280x1024, что не на много выше. В результате на тестовом стенде был установлен уже старенький, но по-прежнему профессиональный монитор Samsung SyncMaster 700 IFT. На мелочи мы размениваться не стали и сразу провели тестирование

и прицелиться быстрее. В общем, при сетевой игре у игрока с CRT-монитором и QUAD SLI видеосистемой всегда будет значительное преимущество в шутерах и очень значительное – в авиасимуляторах.

TFT-мониторы с поддержкой видеорежимов 2048x1536, конечно, есть, но из-за значительно больших размеров пикселя их размер по диагонали, как правило, стартует с 32 дюймов. Перед собой его не поставишь – глаза разъедутся . А как телевизором, конечно, им пользоваться можно.

Пользователям TFT-мониторов QUAD SLI позволит выкручивать на максимум значения антиалиасинга, но следует помнить, что он улучшает качество изображения просто за счет «замыливания» выступающих «гребенкой» пикселей (по научному – создает плавные цветовые переходы на границах объектов). Поэтому очень мелкие объекты, состоящие из нескольких пикселей, вы не увидите в принципе.

Результаты тестирования				
	7950 GX2 1024x768	7950 GX2 2048x1536	QUAD SLI 2048x1536	Прирост
3DMark 05	13719	5382	9959	85 %
3DMark 06	8931	3346	6425	92 %
Quake 4	82	64	68	3 %
FEAR	94	21	68	224 %
FarCry	86	55	84	53 %

в режиме 2048x1536. И тут все стало на свои места. Но прежде чем рассказать о скоростных достижениях, хочется поделиться впечатлениями от качества картинки в играх.

TFT-мониторы сейчас доминируют над всеми другими типами, так будет и в ближайшем обозримом будущем. Однако визуальное впечатление от трубочного CRT-монитора – хотя бы в нашем тесте – все равно на голову выше. Уже при первых запусках тестов качество картинки 2048x1536 на «пожилом» и неярком CRT-мониторе просто завораживало. Правильные цвета, быстрое и четкое изображение и, самое главное, значительно больший динамический диапазон картинки не только улучшают впечатление от игры, эти все факторы позволяют увидеть противника раньше

## Редкий случай удвоения

При тестировании в тестовых пакетах 3DMark параметры качества изображения мы не трогали, изменили только разрешение изображения. Сделали мы это для того, чтобы читатели смогли легко сравнить производительность нашей системы с учтойренной площадью экрана и четырьмя GPU со своей системой.

В игровых тестах все настройки качества максимальные. Результаты тестирования приведены в таблице. В ней мы дополнительно привели результаты одиночной карточки при разрешении 1024x768, а также привели процент прироста производительности QUAD SLI по отношению к одиночной карточке в разрешении 2048x1536.

Вообще в вычислительной технике очень редко бывают случаи, когда удвоение ресурсов приводит к удвоению производительности. Однако, как



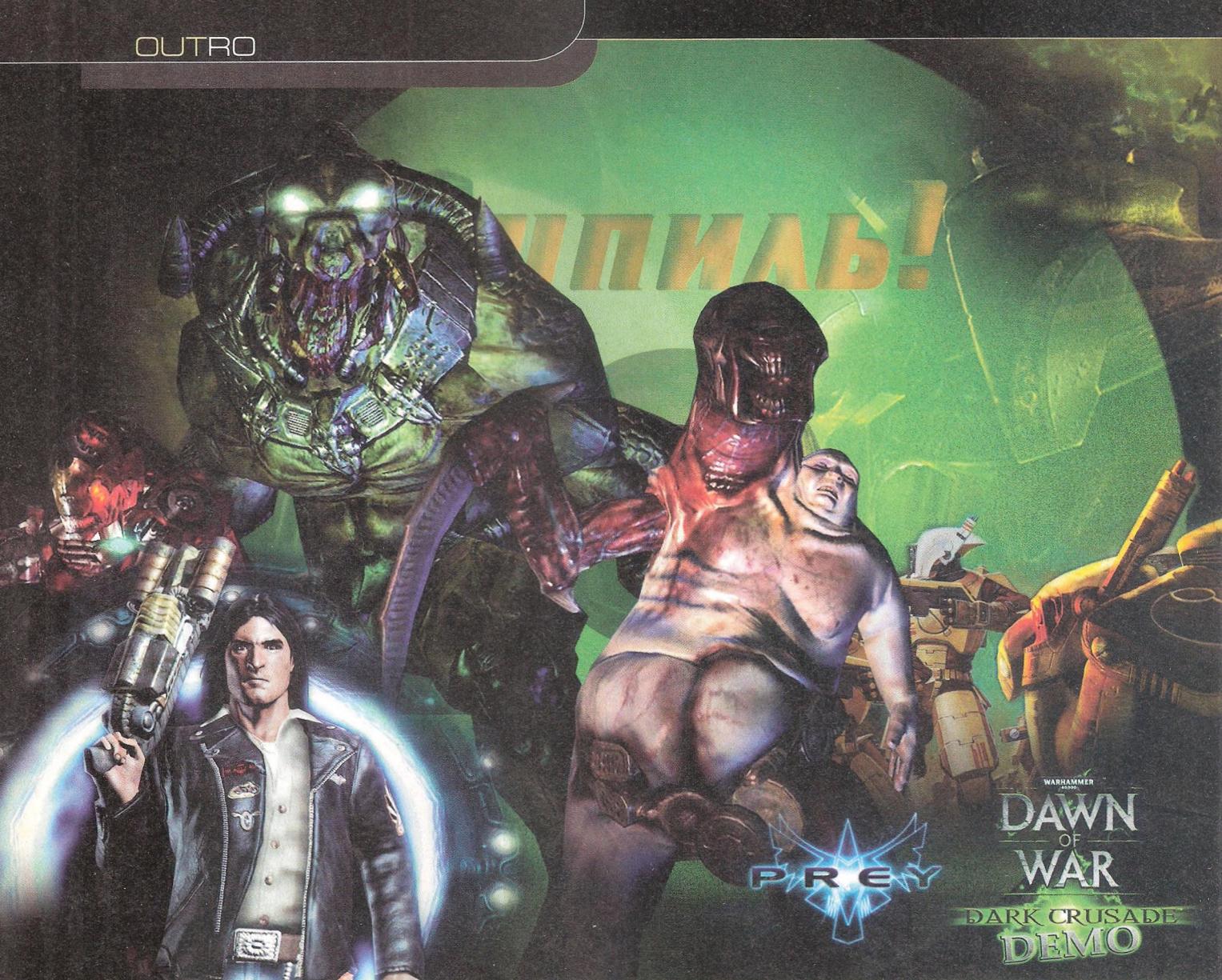
Фото 3. Настройки тестового монитора

это произошло в нашем случае, исключения бывают: вторая видеокарта практически удвоила общую 3D-производительность на высоких разрешениях. 3DMark'и очень хорошо восприняли QUAD SLI. Совершенно потрясающий результат показал FEAR – его скорость более чем утроилась при использовании QUAD SLI, хотя до уровня показателей в разрешении 1024x768 система сильно не дотянула. И игре FarCry QUAD SLI и одиночная карточка практически сравнялись при разрешении 1024x768. А вот Quake 4 показал странные результаты. По всей видимости, ресурсов системы для этой игры оказалось недостаточно не в 3D-графике, а в других компонентах.

Николай Железняк

Редакция выражает благодарность компаниям, оказавшим нам помощь в проведении данного тестирования:

- Компанию TechnoPark ([www.technopark.com.ua](http://www.technopark.com.ua)) за предоставленную материнку ASUS M2N32-SLI Deluxe;
- Компанию «Фолгат» ([www.folbat.com](http://www.folbat.com)) за предоставленный блок питания HIGH POWER HPC-560-A12C;
- Компанию «Юником консалтинг» ([www.unikom.com.ua](http://www.unikom.com.ua)) за предоставленную видеокарту XFX GeForce 7950 GX2 M520 1GB DDR3 Extreme Edition, память Hynix DDR2 PC2-667, а также за помощь в сборе и наладке тестовых ПК.



## Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2005 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:  
ООО «Декабрь»,  
р/с 26007103801  
в АКБ «Интергаль» г. Киева,  
МФО 320735,  
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 03680

3. Если есть вопросы, звони:  
(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

### ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2005 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском			Журнал без диска		
Да!	5	6,0	Да!	5	4,80
Да!	6	6,0	Да!	6	4,80
Да!	7	6,0	Да!	7	4,80
Да!	8	6,0	Да!	8	4,80
Да!	9	7,0	Да!	9	5,0
Да!	10	7,0	Да!	10	5,0
Да!	11	7,0	Да!	11	5,0
Да!	12	7,0	Да!	12	5,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «Need for Speed»			11,0	
Да!	Спецвыпуск № 2 «Прохождения»			11,0	
Да!	Спецвыпуск № 4 «GTA»			11,0	
Да!	Спецвыпуск № 6 «Lineage II»			11,0	
ИТОГО					

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Номер телефона (с кодом) \_\_\_\_\_

На диске  
«ШПИЛЬ!» №10  
вы найдете:

### Демо-версии

- Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
- Robtopia
- Another World
- Freaks! Slammin' Traffic

### Патчи

- Prey 1.1
- Линия фронта: Нормандия 1.12Eb
- Линия фронта: Барбаросса 1.03b
- Shadowgrounds 1.05

### Видеоролики

- Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- NFS: Carbon
- Marvel: Ultimate Alliance





# просто Magic...

Монітори Samsung.

Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...

Надшвидке відтворення всіх кольорів життя

Рекордна швидкість реакції – **2мс!** – тепер стає доступнішою. Нова лінійка рідкокристалічних моніторів **Samsung 731BF/931BF** спроможна відтворити всю багату гаму кольорів життя в його стрімкому русі. Яскравість та природна насиченість кольорів забезпечується небаченим рівнем динамічної контрастності – **2000:1!**



MTI (044) 4583434  
Фокстрот IT (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)  
Алгри (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303  
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615  
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном  
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)  
[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

2  
ms

2000:1



SyncMaster 731/931BF

SAMSUNG